CLICK!

NR 3/2005



8.90 zł
(W TYM 7% VAT)

3 PEŁNE WERSJE
2xCD-ROM!

PEŁNE WERSJE:
Anachronox
Połączenie RPG i gry akcji. Wciel się w kosmicznego detektywa, ocal świat przed zagładą...

+ Crazy Machines
+ Euro Club Manager

Scrapland
Nowy przebój twórcy „Alice"! Co kryje w sobie złomowisko robotów? Sprawdź sam

Hearts of Iron 2
Rasowa strategia dla osób, które nie boją się tabelek, statystyk i wykresów...

The Punisher
Przeraził cię Manhunt, a Postal wywołał szok? Nie instaluj Punishera, ta gra bije wszelkie rekordy brutalności!

Rybki z Ferajny
Co kryje się pod błyszczącymi łuskami pewnej rybiej piękności? Oskar sprawdzi to, gdy tylko wyposaży swoją norkę...

The Settlers: Heritage of Kings

Gothic 2: Noc Kruka
Kontynuacja sequela jednej z najgłośniejszych gier RPG ostatnich lat. Przed tobą kolejne wspaniałe przygody!

RollerCoaster TYCOON 3

- Nowe środowisko 3D ze wszystkimi detalami otoczenia!
- Możliwość zmiany widoku (można zobaczyć park z lotu ptaka, jak i z ziemi)
- Inteligentni odwiedzający z własnymi potrzebami i emocjami
- Możliwość projektowania tras kolejek
- Zmieniające się pory dnia, które wpływają na ilość zwiedzających
- Profesjonalna polska wersja językowa

NAJBARDZIEJ ZWARIOWANY PARK ROZRYWKI POWRACA!











W sprzedaży od 24.02.2005!

PC CD ROM

FRONTIER

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

ATARI

Zapowiedzi

s. 10 Poszukiwania nowego króla gier akcji trwają!

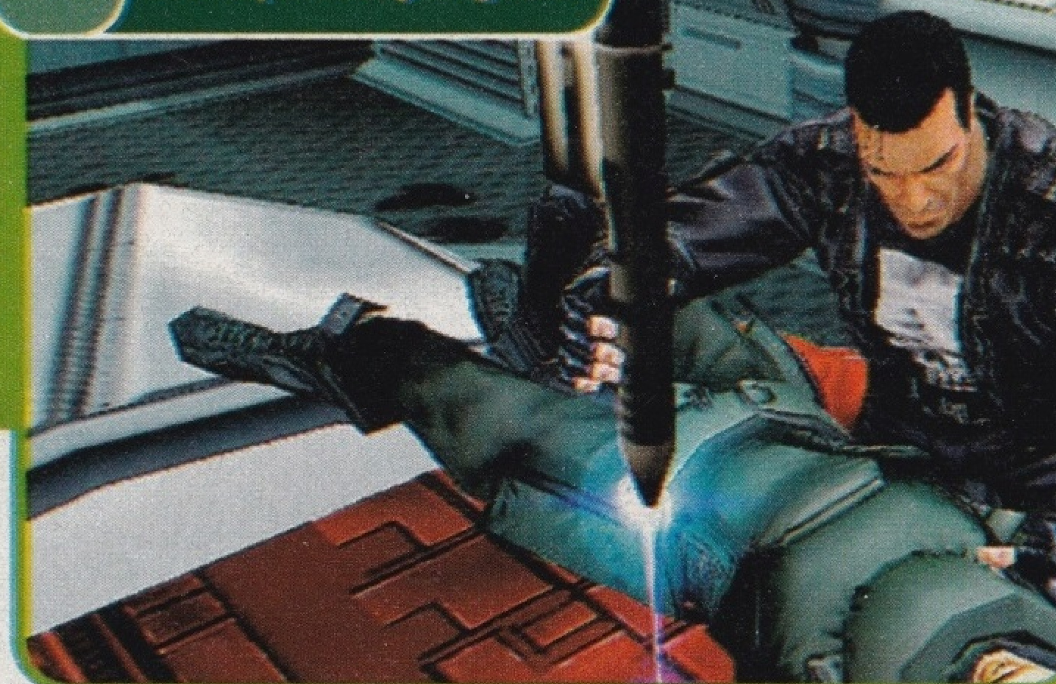
Temat numeru





Recenzje

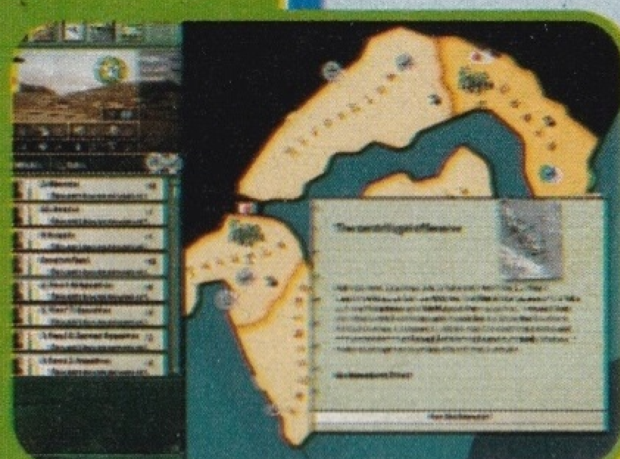
s. 40 Matki! Brońcie swoje dzieci przed złymi grami!



Poradniki

Nie tylko gry

s. 42 Faceci w czerni? Nie, to Żaba, Randall i Joel nocą w Egipcie!


Orkiestra piekielna...

Gry komputerowe (podobnie jak i telewizja) są wynalazkiem szatana. Oczywiście istnieje też jedyna słuszna stacja TV, która zła nie jest, a wręcz przeciwnie – jako jedyna mówi prawdę i tylko prawdę. Aby biedni, skołowani ludzie nie pogubili się w pełnym pułapek świecie, istnieje także jedyne słuszne radio (choć złośliwi mówią, że ono ma ryja ojca dyrektora) i jedyna słuszna gazeta (nie CLICK! niestety)... Po co wam to wszystko mówimy? Otóż: kilka tygodni temu odbył się XIII finał Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy – akcji znanej chyba wszystkim mieszkańcom Polski. Efekty działalności WOŚP są widoczne w szpitalach – zapewne tysiące rodziców mogliby potwierdzić, że ich pociechy skorzystały z nowoczesnego sprzętu kupionego przez Orkiestrę. WOŚP jest także organizatorem Przystanku Woodstock – imprezy, na której młodzież może wyszaleć się, słuchając muzyki i nie tylko... To suche fakty, które każdy może ocenić.

Tymczasem pewien nawiedzony orędownik prawdy i zbawca straconych dusz za wszelką cenę próbował wmówić nam, że białe jest czarne. Wraz z członkiniami partii moherowych beretów zajadle zaatakował organizację, która od trzynastu lat zbiera do kilkudziesięciu milionów złotych rocznie, a następnie kupuje najnowszy sprzęt medyczny dla szpitali. Klecha Dyrektor (prywatnie miłośnik luksusowych samochodów za kilkaset tysięcy złotych) śmiał zarzucić WOŚP, że część pieniędzy, całkowicie zgodnie z prawem, wydaje na inne cele. Dla niego ważniejsza jest gigantyczna impreza, na której dochodzi do różnych zdarzeń „niemuzycznych", a nie setki lub tysiące dzieciaków, które uniknęły kalectwa lub śmierci... Głupota? A może zazdrość o pieniądze?

Umiejętność myślenia jest czymś niezwykle cennym. W styczniu kilkanaście milionów ludzi po raz kolejny pokazało, że potrafi samodzielnie wyciągać wnioski i oceniać sytuację. I to nie zwracając uwagi na krakanie wron. Mamy nadzieję, że byliście wśród nich. Pamiętajcie: decyzja zawsze należy do was...

redakcja



następny CLICK! już 8 marca

SUPER TOWAR W SUPER CENIE

www.papla.pl
wap.papla.pl

Papla.PL

2,44 zł

EKSTRA POMYSŁ NA WALENTYNKI

Wyślij swojej pannie obrazek - będzie zachwycona...

TAPETY koszt 2 zł netto/2,44 brutto nr 72950

RBUT0918 RBUT1079 RBUT0320 (+18) RBUT0367 RBUT1367 RBUT0448 RBUT0960

RBUT0906 (+18) RBUT1326 RBUT0913 RBUT1078 RBUT0319 (+18) RBUT0862 RBUT1008 (+18) RBUT0971 RBUT1113 RBUT1081

RBUT1331 (AREA 51) RBUT0632 RBUT1635 RBUT1327 RBUT1072 (+18) RBUT0316 (+18) RBUT1211 RBUT0304 (+18) RBUT0495 RBUT1242

RBUA0025 (kocham Cię!) RBUT1733 RBUT0046 (DLA CIEBIE)

RBUT1811 (BE MY VALENTINE!) RBUT0153 RBUT1168

TO DZIAŁA... NIE TYLKO W WALENTYNKI

Aby pobrać tapetę wyślij SMS pod numer 72950 (koszt 2 zł netto/2,44 brutto), w treści wpisując kod wybranego elementu, np. RBUT0406
Aby przesłać obrazek innej osobie, po wpisaniu kodu zrób spację i podaj numer telefonu adresata, np. RBUT0406 601012345
Jeśli chcesz dodać coś od siebie, po numerze telefonu dodaj dwukropek i swój tekst np. RBUT0406 601012345:Buziaki od Roberta

DZWONKI POLIFONICZNE I ZWYKŁE koszt 2 zł netto/2,44 brutto nr 72950

NAJNOWSZE	MONO	POLI
Marilyn Manson "Personal Jesus"	RBUZN1042	RBUP0582
Korn "Word Up"	RBUZN1041	RBUP0584
Khia "My Neck My Back"	RBUZN1040	RBUP0585
HIM "Solitary Man"	RBUZN1039	RBUP0588
Blue "Curtain Falls"	RBUZN1038	RBUP0593
Eminem "Mosh"	RBUZN1037	RBUP0590
Da Buzz "Dangerous"	RBUZN1018	RBUP0556
TOP HITY		
Sidney Polak "Otwieram Wino"	RBUZN0984	RBUP0435
K. Krawczyk feat. E.Bartosiewicz "Trudno Tak"	RBUZN0983	RBUP0415
Mandaryna "Here I Go Again"	RBUZN0986	RBUP0471
Danzel "Pump It Up"	RBUZN1013	RBUP0557
Destiny's Child "Lose My Breath"	RBUZN1014	RBUP0569
Eric Prydz "Call On Me"	RBUZN1034	RBUP0589
Ivan i Delfin "Jej czarne oczy"	RBUZN1036	RBUP0597
Rammstein "America"	RBUZN2478	RBUP0472
Kombi "Sen się spełni"	RBUZN1011	RBUP0505
Nina Sky "Move Ya Body"	RBUZN0988	RBUP0418
HIP HOP		
D12 "How Come"	RBUZN0985	RBUP0392
Kodex & WWO "Każdy Ponad Każdym"	RBUZN0982	RBUP0433

HIP HOP	MONO	POLI
Mor W.A "Dla Słuchaczy"	RBUZN0990	RBUP0420
Eminem "Just Lose It"	RBUZN1012	RBUP0513
Pezet Noon "Szósty zmysł"	RBUZN1029	RBUP0572
Paresłów "Dawno temu w Ameryce"	RBUZN1028	RBUP0573
Scent "Up And Down"	RBUZN1027	RBUP0507
Kayne West "All Falls Down"	RBUZN1019	RBUP0520
WWO "Sen"	RBUZN2474	RBUP0474
TeDe feat. Z. Sośnicka "Jak mamy żyć"	RBUZN2473	RBUP0473
Abradab "Rapowe ziarno"	RBUZN2469	RBUP0469
Mylo "Drop the Pressure"	RBUZN1043	RBUP0581
Fu "Raptowne realia"	RBUZN1031	RBUP0559
Beastie Boys "Che-Check It Out"	RBUZN0971	RBUP0426
RÓŻNE		
Benassi Bros "Hit My Heart"	RBUZN2490	RBUP0490
Dido "Sand In My Shoes"	RBUZN2488	RBUP0488
Green Day "American Idiot"	RBUZN2486	RBUP0486
Gunter "Teeny Weeny String Bikini"	RBUZN2485	RBUP0485
Nichya "Nichya"	RBUZN2483	RBUP0483
Papa Roach "Getting Away With Murder"	RBUZN2482	RBUP0482
Juli "Perfekte Welle"	RBUZN1045	RBUP0587
Rachel Stevens "More More More"	RBUZN1044	RBUP0580
Duran Duran "Sunrise"	RBUZN1035	RBUP0591

RÓŻNE	MONO	POLI
Tymon Tymański "Biały miś"	RBUZN1030	RBUP0571
Faithless "I Want More"	RBUZN1026	RBUP0512
Ann Winsborn "Je n'ai pas compris"	RBUZN1025	RBUP0500
Tiziano Ferro and Jamelia "Universal Prayer"	RBUZN1024	RBUP0506
Maroon 5 "She Will Be Loved"	RBUZN1023	RBUP0510
The Rasmus "Guilty"	RBUZN1022	RBUP0514
Jojo "Leave (Get Out)"	RBUZN1021	RBUP0516
Britney Spears "My Prerogative"	RBUZN1020	RBUP0555
Girls Aloud "The Show"	RBUZN1017	RBUP0560
Usher feat. Alicia Keys "My Boo"	RBUZN1016	RBUP0566
The Prodigy "Girls"	RBUZN1015	RBUP0568
Lenny Kravitz "California"	RBUZN0994	RBUP0434
The Streets "Dry Your Eyes"	RBUZN0993	RBUP0438
Twista "Sunshine"	RBUZN0992	RBUP0439
Avril Lavigne "My Happy Ending"	RBUZN0991	RBUP0452
FILMOWE		
James Brown "I got You (I Feel Good)"	RBUZN0972	RBUP0366
Film "Baltazar Gąbka"	RBUZN0212	RBUP0398
Film "Benny Hill"	RBUZN0266	RBUP0074
Film "Ghost Busters"	RBUZN0329	RBUP0076
Film "Ojciec Chrzestny"	RBUZN0346	RBUP0036
Film "Terminator"	RBUZN0542	RBUP0378

DZWONKI POLIFONICZNE (POLI) Aby pobrać dzwonek polifoniczny wyślij SMS pod numer 72950 (koszt 2 zł netto/2,44 brutto) w treści wpisując kod wybranego elementu, np. RBUP0576
Jeśli chcesz przesłać go innej osobie, po wpisaniu kodu zrób spację i podaj numer telefonu adresata, np. RBUP0576 601012345
DZWONKI ZWYKŁE (MONO) Nokia – podaj kod z tabeli, np. RBUZN1037 • (Sony)Ericsson – literę N w kodzie z tabeli zamień na E np. RBUZE1037 •
Siemens – literę N w kodzie z tabeli zamień na S np. RBUZS1037 • Motorola – literę N w kodzie z tabeli zamień na M np. RBUZM1037
Wyślij SMS-em kod pod nr 72950 koszt 2 zł (2,44 zł brutto). Jeśli wybrany dzwonek chcesz przesłać innej osobie, po wpisaniu kodu zrób spację i podaj numer telefonu adresata np. RBUZN1037 601012345

2,44 zł

JAVA nr 72950 (koszt 2 zł netto/2,44 brutto) nr 79950 koszt 9 zł netto/10,98 brutto

2,44 zł

TANIE GRANIE

Go Up
cena 2,44 nr 72950
Kod: **RBUJ0323**
NOKIA: Nok40, Nok60, 6600,
SAMSUNG SGH-E700,
SONYERICSSON: T610
Gra, jakiej jeszcze nie było - połączenie znanego Tetrisa ze strzelanką.

CzterOGRa
cena 2,44 nr 72950
CZTEROGRA
Kod: **RBUJGRA**
NOKIA (wyśw. kolor),
SIEMENS: SIE55, C55
MOTOROLA T720(i),T722,
SONY ER. T630, T610
Ustaw 4 pionki w rzędzie szybciej niż... Shrek lub kumpel ze swojej komórki.

Kamasutra
cena 2,44 nr 72950
ŚWIAT MIŁOŚCI
Kod: **RBUJKAMA**
NOKIA (wyśw. kolor)
SIEMENS: SIE55, C55,
MOTOROLA T720(i), T722
SONY ER. T630, T610
Ta wiedza przyda Ci się wcześniej niż myślisz. Ściągnij 12 pozycji z opisami.

Crazy Boy
cena 2,44 nr 72950
Kod: **RBUJ0366**
NOKIA: Nok60, 6600
Masz okazję zostać mistrzem deski przy dźwiękach hip-hopowych kawałków.

Small Faces
cena 2,44 nr 72950
Kod: **RBUJ0262**
NOKIA: Nok30, Nok40, Nok60, 6600,
SIEMENS: SIE55
Sony Er: T610,T630
To rewolacyjna i bardzo relaksująca gra logiczna.

Cruize Control 2
cena 2,44 nr 72950
Kod: **RBUJ0217**
NOKIA: Nok30, Nok40, Nok60
SIEMENS: S55
Jazda sportowym samochodem po autostradzie, to jest właśnie to!

CALL OF DUTY
TYLKO U NAS
TAPETA Z GRY I DZWONEK POLIF. R.A.T.M. "Killing in the Name"
GRATIS
10,98 zł
RBUF0435 nr 79950
Okrutna rzeczywistość walk na polu bitwy odzwierciedlona jak nigdy dotąd! Bombowce przelatują ponad głową, eksplozje wstrząsają ziemią, pociski smugowe przelatują nieopodal ciebie.
Daj się zabrać w sam środek zażartej bitwy!
NOK30, NOK40, NOK60, Nokia 6600, Motorola V300, V500, V525M i V600

KLASYKA Z PC

Colin McRae Rally
TYLKO U NAS
TAPETA Z GRY I DZWONEK POLIF. "Mission Impossible 2"
GRATIS
10,98 zł
RBUF0434 nr 79950
Topowa gra - dostępna dotychczas jedynie na konsolę i PC. Ostra jazda. Trzy różne samochody wyścigowe, pięć etapów, przenoszących gracza na trasy błotne, szutrowe i w tereny skute lodem. Musisz być doskonałym kierowcą, a pomiędzy rajdami, specem od naprawy i podkręcania silnika.
NOK30 NOK40 Nokia 3650, N-Gage, Motorola V300,V500,V525M,V600,Sams. SGH-E700

Czatuj na Papli!
taniej niż SMSami
czatuj sam-na-sam • gadaj o modzie i muzie... grupowo • rozmawiaj z użytkownikami innych komunikatorów
Wyślij tylko jednego SMSa i gadaj do woli
Przyłącz się!
Wyślij kod RBUJCZAT pod nr 72950 (koszt 2,44 brutto)
Dostęny dla większości telefonów z obsługą Javy
Więcej na komunikator.papla.pl
Papla instant

SKRÓTY: NOK30: 3510i, 8910i; NOK40: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610(i), 6800, 7210, 7250(i), NOK60: 3650, 7650, N-Gage;
SIE55: S55, M55, SL55, C60, MC60.
Aby pobrać grę wyślij SMS pod odpowiedni numer w treści wpisując kod elementu np. RBUJ0323. SMS pod nr 72950 - koszt 2 zł netto/2,44 brutto. SMS pod nr 79950 - koszt 9 zł netto/10,98 brutto.

Oferta dostępna dla telefonów Nokia, Siemens, Samsung, Motorola i Sony Ericsson z kolorowym wyświetlaczem, obsługą polifonii oraz poprawną konfiguracją WAP i włączoną opcją odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączeń WAP. W razie problemów skontaktuj się z nami: pomoc@papla.pl

TRZY PEŁNE WERSJE

1

ANACHRONOX

RPG

Dawno nie było w CLICKU! gry role-playing. Umieściliśmy takową dziś rano... W twoim kiosku!

Jedna z najbardziej znanych i zarazem mocno niedocenionych gier role-playing ostatnich lat, cudowne dziecko geniuszy z Ion Storm. Pachnie leciutko japońszczyzną, czaruje futurystyczną oprawą i złożonymi zagadkami, a przy okazji wciąga lepiej niż chodzenie po bagnach.

Akcja programu toczy się na unoszącej się w przestworzach wyspie o nazwie Anachronox. Głównego bohatera – detektywa Bootsa – poznajesz w bardzo niemiłych dla niego okolicznościach. Sylwek otrzymuje właśnie bolesną lekcję od ubranego na czarno dżentelmena o gabarytach szafy stojącej w szatni drużyny hokeistów. Wszystko przez długi. Boots ma ich tyle, że sam już dobrze nie pamięta, od kogo i ile pożyczył. Wie jedynie, że jeśli natychmiast nie znajdzie sobie pracy, zginie śmiercią bolesną i szalenie widowiskową. Na szczęście twój heros jeszcze raz ma farta. Pojawia się szansa na sporą kaskę... Trzeba tylko zrobić z kilkoma osobami porządek.

ANACHRONOX ma ładną, trójwymiarową grafikę i wciągającą fabułę. Spore wrażenie robi mroczne, dołujące otoczenie, utrzymane w chłodnych odcieniach beżu, zieleni i fioletu. Mieszkańcy wyspy również nie budzą zaufania. Ponure typki gotowe są zabić dla pieniędzy. Nic dziwnego, że w dialogach dominuje czarny humor, a trup ściele się gęsto. Same walki toczą się w trybie turowym, przypominając nieco starcia z FINAL FANTASY – najsłynniejszej konsolowej serii role-playing. Tak więc jeśli lubisz japońskie RPG'i, pokochasz ANACHRONOX. Jeśli wolisz DEUS EX i te klimaty bardziej cię jarają... pokochasz ANACHRONOX. Ten program nie zostawia ci większego wyboru.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

ABY ZAINSTALOWAĆ ANACHRONOX, MUSISZ WŁOŻYĆ DO CZYTNIKA CD#1, A NASTĘPNIE (KIEDY PROGRAM TEGO ZAŻĄDA) CD#2

Crazy Machines

LOGICZNA

Jeśli przyczepisz linkę do ogonka chomika, a następnie położysz przed nim jabłko, malutkie zwierzątko napręży mięśnie i ruszy powoli do przodu. Czemu powoli? Ano cóż... Na końcu linki znajduje się wielka jak słoń siekiera. Gdy tylko gryzoń szarpnie do przodu, siekiera przewróci się, przecinając kabelek. Prąd przestanie płynąć do żarówki, ta zgaśnie i w pokoju zrobi się ciemno. I po cóż wstawać i łazić do kontaktu, jeśli czarną robotę może za ciebie odwalić chomik? Niesamowita maszyna... To sekret świetnej gry logicznej CRAZY MACHINES. Doskonały pomysł i fajna oprawa dźwiękowa stanowią jej największe atuty. Ekstra zabawę masz jak w banku!

2

Euro Club Manager 03/04

SPORTOWA

Fanów piłki nożnej uszczęśliwiliśmy niedawno napisaną przez czytelników grą FUTBOL MANIA MANAGER. Program zaskakująco dobrze poradził sobie w ankietach popularności, pokonując kilka innych, w pełni profesjonalnych produkcji, które konkurencyjne czasopisma zamieściły na płytach CD. Postanowiliśmy pójść za ciosem... Proponujemy produkt dużo bardziej złożony, wymagający naprawdę dobrej znajomości zasad rządzących „dorosłym" futbolem. W EURO CLUB MANAGER 03/04 pokierujesz zespołem, będziesz kupował i sprzedawał zawodników i decydował o taktyce drużyny na boisku. Zajmiesz się też stroną finansową przedsięwzięcia oraz treningami.

3

Zawartość CD

CD1	CD2
• Pełna wersja:	• Pełne wersje:
- ANACHRONOX CD#1,	- ANACHRONOX CD#2,
- CRAZY MACHINES	- EURO CLUB MANAGER 03/04

Nie działa, co zrobić?

• Przed uruchomieniem gry Anachronox zalecane jest zainstalowanie patcha (katalog na CD#1 teczka Patches)

• Euro Club Manager - nazwa gracza musi brzmieć Unnamed Player

• W przypadku kłopotów z grami pod Windows XP zaleca się zmianę zgodności na Windows 95 (prawy przycisk myszy na ikonie programu – Właściwości i zakładka Zgodność).

• Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.

• Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

• Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!

• Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

• Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwoń: (0#71) 341-20-83 w.100 w godz. 11⁰⁰-15⁰⁰

• Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres: 50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6 z dopiskiem „CD Click".

Czy złapałeś już
białego króliczka?



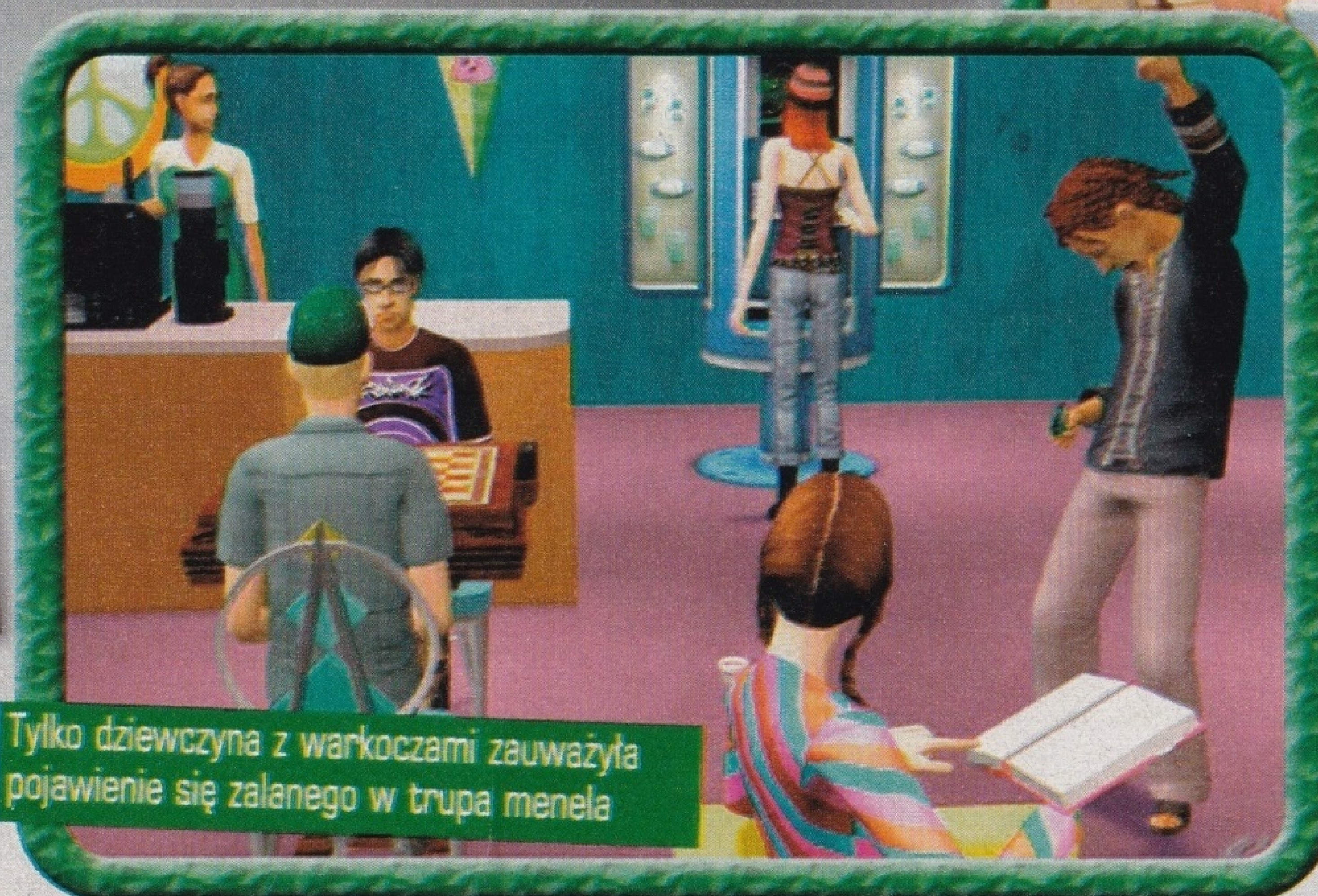
Odwiedź tę stronę
już za miesiąc...

The Sims 2 Na studiach

DODATEK DO GRY

Do tej pory sim był pozbawionym wykształcenia ćwokiem. Teraz swoją erudycją powali na ziemię Sokratesa!


Coś niesamowitego. Dziewczęta w bieliźnie okładają się poduchami. Catfight na maksa!


Tylko dziewczyna z warkoczami zauważyła pojawienie się zalanego w trupa menela

Bohaterowie serii THE SIMS byli do niedawna skończonymi idiotami. Nie mieli wykształcenia, brakowało im też dobrych manier oraz ogłady, jaką człowiek zdobywa na studiach. Co gorsza, nawet najstarsi członkowie rodu nie wiedzieli nic o Sofoklesie i Antygonie, o tezauryzacji pieniędzy kruszcowych i projekcji wstecznej metodą analogową. Z tego względu nikogo nie dziwiło, że bohaterowie gry ginęli masowo, skacząc na główkę do pustych basenów, podpalali się w czasie przygotowywania obiadu i zawieszali, wychodząc do Windows. Na szczęście niedługo wszystko to się zmieni. Dzięki nowemu dodatkowi do gry THE SIMS 2 członkowie najbardziej wirtualnej rodziny we wszechświecie wreszcie zaczną myśleć!

Pomysł dodatku „studenckiego" zrodził się w głowach projektantów z firmy Maxis dobre trzy lata temu. Niestety, dość długo leżał na półeczce z napisem „fajne, ale niemożliwe". Pierwsza część serii była po prostu za mało rozbudowana, by zaimplementować w niej szalone idee wizjonerów dowodzonych przez producenta Jonathana Knighta. Na szczęście THE SIMS 2 projektowano już z myślą o co najmniej trzech kolejnych dodatkach.

W pierwszym z nich, zatytułowanym NA STUDIACH, simy wyruszą, by podbić amerykańską wyższą uczelnię. Zanim jednak się tam wybiorą, przejdą przez wszystkie etapy życia, od radosnego raczkowania i robienia kaku w pieluchy, po pierwsze młodzieńcze miłostki i tzw. problemy kolejarskie („Masz szlaban, szczeniaku, i nie będziesz mi tu pyskował!"). Dopiero potem na cztery lata przeniosą się do akademika oraz okolicznych barów, knajpek, sal koncertowych i czytelni. Będą przeglądać mądre książki, pisać eseje na komputerze, dorabiać jako trenerzy fitness bądź po prostu cieszyć się życiem. Tak naprawdę studia w nowym dodatku są jedną wielką imprezą. Na parterze każdego domu studenckiego stoi wielki telewizor, wokół którego toczy się życie akademickie. Ludzie gapią się w ekran, ciągną lemoniadę z wielkiej bańki, tańczą, przebierają się w dziwaczne kostiumy. Czasami wycinają też sobie paskudne żarty, a nawet wdają się w bójki na poduszki! Niezwykle rzadko siadają do komputera, by nastukać pracę domową. Do stojącej tuż obok czytelni mało kto zagląda. Szkoda, bo za złe wyniki w nauce można wylecieć z uczelni, a za dobre – dostać niemałe stypendium.

Kasa się przydaje. Życie na uczelni nie należy bowiem do tanich. Książki kosztują, kawa w kawiarni również, a rodzice niezbyt chętnie finansują latorośl. **W dodatku w czasie każdego z czterech lat studiów bohaterowie zyskują kolejne okienko potrzeb, które również generuje koszty.** Na szczęście młode simy mogą dorobić pracując w barach, księgarniach i klubach sportowych, udzielając korepetycji bądź wykonując drobne prace domowe (sprzątanie, wykaszanie śmieci). Zmęczone nauczą się wpływać na znajomych, by ci odrabiali za nich prace domowe. Nowa umiejętność przyda się zwłaszcza po powrocie do domu – nie ma niczego piękniejszego niż widok sąsiada koszącego ci trawnik i jego żony gotującej obiad dla twoich dzieci. Studia pozwolą też obrać zupełnie nowe ścieżki kariery!



Dodatek przyniesie całą masę nowych przedmiotów. Prócz kilku rodzajów wygodnych kanap, różnych krzeseł i tapet, stołu do bilarda, fliperów, telewizora panoramicznego oraz bańki na lemoniadę (przypominającej dziwnym trafem fajkę wodną) pojawi się dziwaczna roślina, będąca połączeniem rosiczki z krową. **Gdy nieostrożny sim zostanie przez nią zeżarty, wymiona stworzenia napełnią się smacznym mlekiem. Wystarczy je wypić, by przejąć część jego cech.** Co ciekawe, spałaszowanego kumpla można „odrodzić" na specjalnym ołtarzu. Jeśli zapłaci się za tę przyjemność zbyt mało, bóg-przywracacz zwróci znajomego pod postacią paskudnego, zgniłego zombiaka... Ech, nie ma to jak studia.

Sim Brother

Jan Bolz, jeden z producentów gry THE SIMS 2, wymyślił nowy program telewizyjny w stylu „Big Brothera", nawiązujący oczywiście do popularnej gry komputerowej. Widzowie podglądaliby życie kilku osób mieszkających pod jednym dachem. Za pomocą SMS'ów zachęcaliby bohaterów do konkretnych czynności, na przykład przygotowania obiadu dla współmieszkańców, przerzucenia się na potrawy wegetariańskie czy złożenia wizyty pod prysznicem płci przeciwnej. Nie wiadomo jednak, czy stacje telewizyjne będą tym pomysłem zainteresowane.


A tu scenka jak z komuny studenckiej z lat sześćdziesiątych. Tylko krążącego skręta brakuje...

Strategiczna

The Sims 2: Na studiach

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

Premiera: marzec 2005

☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

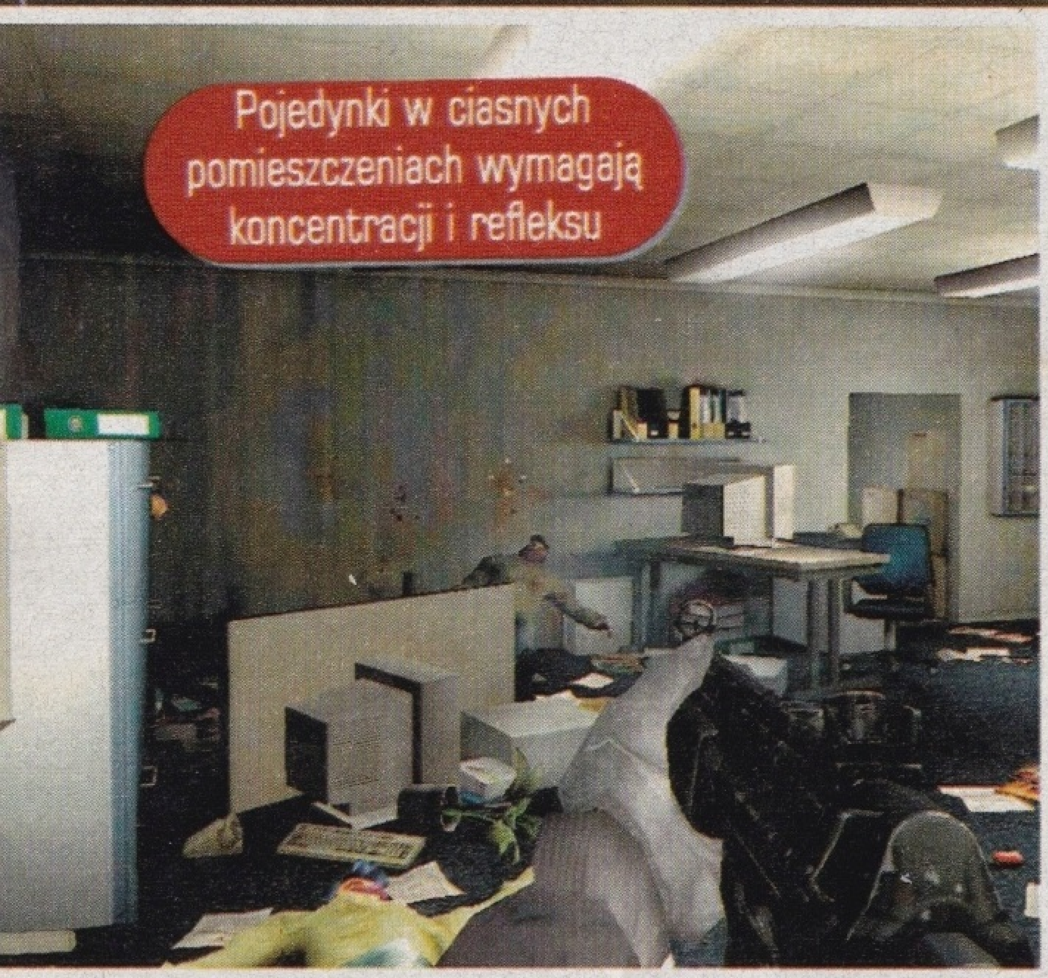
⌘ **Maxis / EA Polska**
⌘ www.thesims.pl

Pierwszy oficjalny dodatek do THE SIMS 2. Bohaterowie jadą na studia, gdzie kują się, byczą i podziwiają żarłoczne roślinki. **Czasem też się uczą, ale to szalenie nudne zajęcie...**

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Niechaj zadrżą terroryści, fundamentaliści i inne pomioty szatańskie, gdy wymierzysz w nich swą broń, żołnierzu S.A.S.!

THE REGIMENT


Pojedynki w ciasnych pomieszczeniach wymagają koncentracji i refleksu

Korzenie S.A.S.

Historia S.A.S. – Special Air Service – sięga czasów II wojny światowej, a konkretnie brytyjskich operacji w Afryce Północnej. Oficer komandosów, David Sterling, brał udział w pustynnych walkach. Widząc ich nieefektywność, doszedł do wniosku, że bardziej skuteczne byłyby ataki przeprowadzane przez małe grupy – 4 lub 5 osób – składające się z doskonale wyszkolonych, zgranych ze sobą ludzi. Pierwsza brygada S.A.S., utworzona w lipcu 1941, liczyła 67 ludzi. Dowodził nią Sterling, który sam nakreślił wcześniej ogólne zasady obowiązujące wewnątrz brygady. Najciekawsza z nich, oprócz stałego dążenia do samodoskonalenia, to zniesienie hierarchii – wszyscy mieli być sobie równi. Pierwsza operacja S.A.S., nawiasem mówiąc zakończona niepowodzeniem, została przeprowadzona w listopadzie tego samego roku.

Znaczenie skrótu S.A.S. i siłę tej jednostki poznałem wcześniej niż znaczenie skrótu BBC, choć obie nazwy w pewnym momencie miały ze sobą wiele wspólnego. To właśnie S.A.S., brytyjskie oddziały antyterrorystyczne, dokonały jednej z najbardziej spektakularnych akcji uwolnienia zakładników. Miała ona miejsce w roku 1980, kiedy to grupa separatystów irańskich zajęła na kilka dni ambasadę swego kraju w Londynie. Akcja, skuteczna i efektowna, odbiła się w zachodnim świecie szerokim echem. Również dlatego, że wspomniana wyżej BBC transmitowała ją na żywo.



Mając owo wydarzenie w pamięci, bardzo się cieszę, że już wkrótce będę miał szansę zrekonstruować tę oraz inne akcje brytyjskich oddziałów antyterrorystycznych w taktycznym shooterze FPP, zatytułowanym THE REGIMENT. Gra, która pojawi się na półkach sklepowych w połowie bieżącego roku, oparta jest na wspomnieniach i instrukcjach dostarczonych twórcom przez weteranów S.A.S. (oni sami będą w tej grze występować, na przykład podczas odpraw przed misjami). THE REGIMENT spróbuje jak najwierniej odtworzyć operacje antyterrorystyczne w zamkniętych przestrzeniach. Zastosujesz tu zasady postępowania wytyczone dla Counter Revolution Warfare Wing – skrzydła S.A.S. – które są w chwili obecnej naśladowane przez wszystkie jednostki tego typu na świecie.

W trakcie wykonywania misji prowadzisz do boju grupę czterech antyterrorystów. Nie tylko sama forma, ale też i lokalizacja zadań powinna być interesująca – szczególnie dla tych, którzy choć raz byli w stolicy Anglii. Ratowanie zakładników przetrzymywanych w budynkach angielskiego parlamentu lub też likwidacja terrorystów, którzy przejęli kontrolę nad londyńskim metrem to chyba wystarczająca zachęta dla każdego anglofila i miłośnika FPP.


Odbijanie zakładników szybko może się przemienić w krwawą jatkę

Wartka i pełna napięcia akcja nie pozwala na żadne negocjacje i chwile zwłoki. Gdy zakładnik ma lufę przy skroni, nie ma też czasu na spokojne planowanie akcji. Działaj instynktownie, ale skutecznie. Pamiętaj, że zapowiadane wysokie SI wrogów spowoduje, iż w chwili zagrożenia nie zawahają się użyć broni, strzelając do niewinnych ofiar oraz członków twojej drużyny.

Zanim ruszysz wybawiać świat, będziesz miał okazję potrenować w słynnym „Killing House", czyli na terenie szkoleniowym S.A.S. Dzięki temu nauczysz się sztuki oczyszczania pomieszczeń z terrorystów oraz przekazywania cichych sygnałów swoim kolegom z oddziału.

Tak skonstruowana gra nie może się obyć bez trybu wieloosobowego, który zostanie dołączony zarówno do wersji na pecety, jak i PS2. W Multiplayerze także znajdzie się możliwość treningu, tym razem drużynowego, przed rozpoczęciem właściwej batalii. Strona internetowa THE REGIMENT zawierać będzie statystyki graczy, zarówno indywidualne, jak i dla całych teamów. Dodatkowo grając na PlayStation 2, będzie można skorzystać z urządzeń głośnomówiących. Na razie trochę trudno o szczegóły, dotyczące strony graficznej oraz dźwiękowej gry. Póki co wiadomo, że grafika oparta jest na silniku Unreal.


W czasie akcji w metrze trzeba być czujnym i mieć oczy dookoła głowy i pupy


Gdy tylko zatrzyma się pociąg, szybka akcja z zaskoczenia i po chwili delikwenci leżą na glebie

Taktyczna strzelaninka FPP

Regiment

PC | PS 2 | GC | Xbox | GBA

Premiera: połowa 2005

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

⌘ Kuju Entertainment / Konami
⌘ http://uk.konami-europe.com/game.do?idGame=65

Temat na czasie, jednostki elitarne, a misje ekscytujące – tak pokrótce zapowiada się ten ciekawy tytuł. Czekamy z niecierpliwością na więcej informacji

Tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

UNIKALNY ZESTAW TRZECH GIER STRATEGICZNYCH TWÓRCÓW

EUROPA UNIVERSALIS

JUŻ W SPRZEDAŻY

VICTORIA

GRA OBEJMUJE OKRES NIEMAL STU LAT HISTORII, OD CZASÓW MONARCHII ABSOLUTNYCH Z XIX WIEKU, AŻ DO UPRZEMYSŁOWIONYCH MOCARSTW POCZĄTKÓW XX WIEKU. ZGROMADŹ BOGACTWA I ZBIERZ SIŁY NIEZBĘDNE, BY STAWIĆ CZOŁA WROGOM. ZDOBYWAJ PRESTIŻ I HONOR. PODEJMUJ DECYZJE W ZAKRESIE DYPLOMACJI, DZIAŁAŃ WOJENNYCH, GOSPODARKI, PRZEMYSŁU, KOLONIZACJI, ROZWOJU TECHNOLOGICZNEGO ORAZ POLITYKI. POPROWADŹ SWÓJ NARÓD KU WOLNOŚCI I DEMOKRACJI LUB OBIERZ PONURĄ DROGĄ TYRANII, KORUPCJI I ANARCHII.

VICTORIA

KORONA PÓŁNOCY

Korona Północy

SKANDYNAWIA, LATA 1275-1340. SZWECJA STAJE W OBLICZU GROŹBY WOJNY DOMOWEJ. CHMURY GROMADZĄCE SIĘ NAD PÓŁNOCĄ ZAPOWIADAJĄ DŁUGĄ I ZACIĘTĄ WALKĘ, W KTÓREJ KRÓL STANIE PRZECIWKO KRÓLOWI A BRAT PRZECIW BRATU. ZBUDUJ MILITARNĄ, GOSPODARCZĄ I POLITYCZNĄ POTĘGĘ, GRAJĄC JEDNYM ZE SKANDYNAWSKICH PAŃSTW – NORWEGIĄ, SZWECJĄ BĄDŹ DANIĄ.

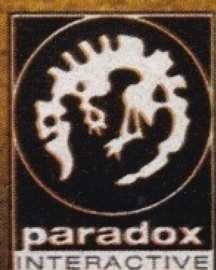
DWA TRONY: WOJNA RÓŻ

AKCJA DWÓCH TRONÓW ROZGRYWA SIĘ W LATACH 1337-1490, W CZASIE, GDY WŁADZA ABSOLUTNA ZNAJDOWAŁA SIĘ W RĘKACH MAGNATERII I DUCHOWIEŃSTWA. RODZINY SZLACHECKIE WE FRANCJI I ANGLII ZAANGAŻOWAŁY SIĘ W WIELKĄ WOJNĘ O KONTROLĘ NAD TRONAMI OBU KRÓLESTW. KONFLIKT TEN OKREŚLI PRZYSZŁOŚĆ ŚREDNIOWIECZNEJ EUROPY. PRZEŻYJ WIELE SZCZEGÓŁOWO OPISANYCH WYDARZEŃ HISTORYCZNYCH, KTÓRE POKIERUJĄ TWYM PAŃSTWEM PRZEZ MROCZNE WIEKI HISTORII KU RENESANSOWI.

Dwa Trony

Wojna Róż

TERAZ TY MOŻESZ ZMIENIĆ BIEG HISTORII!



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT







CRASHDAY

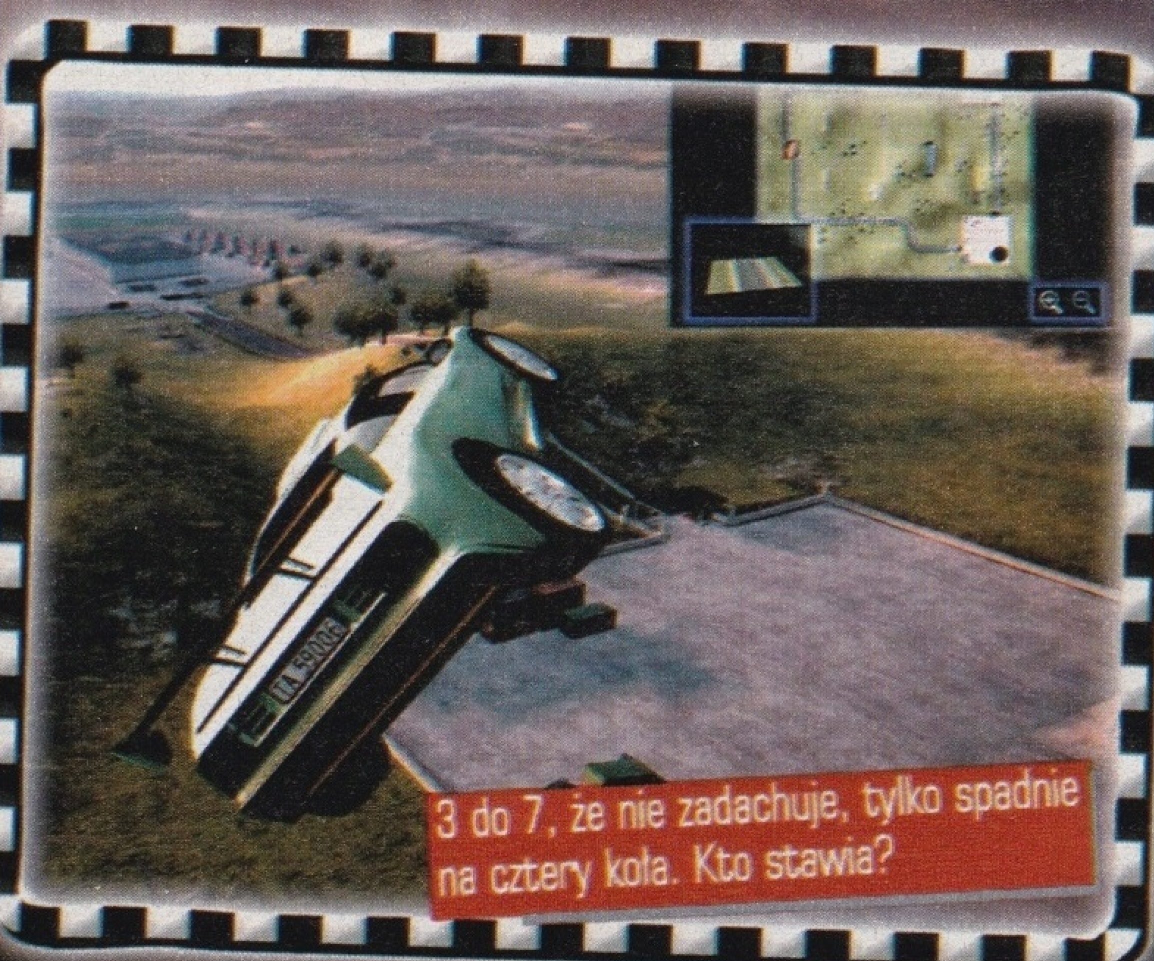
CRASHDAY – usługi pogrzebowe i składnica złomu w jednym. Czekamy na mecie!

Korzenie

Grą, która wyznaczyła nowy kierunek w tematyce symulacji samochodowych, był wydany w 1997 roku CARMAGEDDON. Zamiast klasycznych wyścigów ujrzeliśmy na ekranie prawdziwą destrukcję. Nie tylko sami rozbijaliśmy się furkami, ale na dodatek rozjeżdżaliśmy przechodniów – na punkty! Zgroza!



Wyścigi to męska rzecz. Wszystkie chwyty dozwolone?



3 do 7, że nie zadachuje, tylko spadnie na cztery koła. Kto stawia?

Niestety, nie żyjemy w Ameryce. Tam niemal każdy może obejrzeć na żywo słynne destruction derby, w czasie których szaleni kierowcy demolują swoje samochody. Na szczęście jednak żyjemy w kraju, gdzie niemal każdy ma dostęp do komputera. Co bardziej zamożny może nawet kupić grę, która pozwala zasiąść za kierownicą przeznaczonego do rozwałki auta!

W 8 lat po wydaniu przez SCI słynnego CARMAGEDDON miłośnicy tego rodzaju rozrywki otrzymają prawdziwą perełkę w postaci rewolucyjnej gry CRASHDAY. Dlaczego rewolucyjnej? Za takim określeniem przemawiają trzy poważne argumenty.

Po pierwsze, CRASHDAY zostanie wyposażony w zintegrowany edytor tras, pozwalający na tworzenie własnych map bez jakichkolwiek ograniczeń. Będziemy mogli projektować rozległe obszary i zapełniać je różnego rodzaju przeszkodami terenowymi, wzgórzami, rampami, tunelami, drogami leśnymi lub autostradami, wirażami, pętlami czy budynkami. W ten sposób powstaną zarówno trasy do zwykłych wyścigów, jak i pola do prawdziwych bitew samochodowych. Naturalnie gotowymi już trasami będzie można się wymieniać z innymi graczami. Developerzy obiecują, że po wydaniu gry w Internecie znajdziesz nowe elementy edytora map, jak również – uwaga! – nowe modele rajdowych furek. I to za darmo! Warto też zauważyć, że wszystkie trasy gwarantują całkowitą swobodę poruszania się. Będziesz więc mógł do woli ścinać zakręty czy korzystać z wszelkiej maści skrótów. Edytor ma być naprawdę łatwy w obsłudze, dzięki czemu projektowanie nowych tras będzie samą przyjemnością.

CRASHDAY stanowi rewolucję również dlatego, że został wyposażony w potężny engine. Silnik sprawi, że będzie to gra symulacyjna, a nie tylko zręcznościowa. Zgodnie z zapewnieniami twórców, CRASHDAY zachowa realizm na tyle, na ile to możliwe – czyli do punktu, w którym zbyt dokładne odwzorowanie rzeczywistości zaczęłoby wpływać negatywnie na grywalność. Realizm oznacza nie tylko niesamowity wygląd luksusowych aut o lśniącym w słońcu lakierze, ale przede wszystkich fizykę ruchu pojazdów i ich zachowań podczas zderzeń i kraks. Przekonasz się o tym, oglądając z dowolnie wybranej kamery np. dachujący wózek. Twórcy chwalą się, że tak przekonywujących efektów jeszcze w grach nie widziałeś. O możliwościach graficznych gry dobitnie świadczą prezentowane screenshoty.

Po trzecie wreszcie, CRASHDAY będzie rewolucją, ponieważ oferuje szereg rozmaitych trybów gry, które powinny zadowolić nawet najbardziej znudzonego fana wyścigówek. Wszystkie dostępne zarówno dla jednego gracza, jak i w Multiplayerze. Oprócz klasycznego Racing Mode, gdzie po prostu ścigasz się na czas lub o miejsce z innymi zawodnikami, zobaczysz efektowny Stunt Mode, w którym zbijasz punkty za każdy ryzykowny manewr, i niszczycielski Wreck Mode, polegający na bezpardonowej walce, w której przetrwają tylko najlepsi. Ten tryb umożliwia grę zespołową, podobnie jak znany ze wszystkich niemal FPP'ów Capture The Flag, w którym oczywiście chodzi o zdobycie flagi i dostarczenie jej do własnej bazy. Opcjonalnie będzie można używać broni w postaci minigunów i pocisków rakietowych, które z pewnością uatrakcyjnią rozrywkę. Ciekawostką są dwa tryby z bombą w roli głównej. Pierwszy, Speed Bomb, z pozoru wydaje się banalny, jeśli nie głupi – polega na tym, by gnać na złamanie karku i dojechać jak najdalej, póki nie wybuchnie zainstalowana pod maską przez jakiegoś „życzliwego" bomba. Drugi natomiast, Pass The Bomb, zapowiada się o niebo lepiej, zwłaszcza w grze wieloosobowej. Przypomina zabawę w berka, gdzie poprzez zderzenie przekazuje się innym bombę, której licznik nieubłaganie tyka. Dla początkujących przewidziano też tryb Test Drive, w którym będzie można przetestować możliwości każdej, zwłaszcza samodzielnie projektowanej czy tuningowanej bryki.

Choć w CRASHDAY zamiast poskładanych do kupy wraków zobaczymy naprawdę fajne wózki, wzorowane na wielkich markach, jak np. Lamborghini, to jednak gra nie posiada żadnych licencji. Czy program rzeczywiście okaże się rewolucją, przekonamy się dopiero po jego wydaniu. Czyli niebawem.



Jak śpiewają „siostrzyczki": Nas nie dogoniat!

Aż żal bierze, jak się pomyśli, że taki wózek wkrótce trafi na złom

Wyścigi

Crashday

PC | **PS2** | GC | Xbox | GBA

Premiera: wiosna 2005

☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**

⌘ **Mono Byte Studios**
⌘ www.crashday-game.de

Prawdziwie realistyczne wyzwanie dla prawdziwych piratów drogowych. **Byle do przodu, byle szybciej... byle w całości?**

Tekst: Rafał „Hunter" Gałecki

KnightShift 2 Curse of Souls

Kontynuacja jednej z bardziej znanych polskich serii gier


Na twojej drodze staną hordy fantastycznych stworów

Seria POLANIE jest obok EARTHA sztandarowym tytułem krakowskiej firmy Reality Pump. Pierwszą część pamiętają pewnie tylko najstarsi górale, natomiast „dwójkę" sprzed niespełna dwóch lat powinieneś już kojarzyć.

POLANIE 3 poza granicami naszego kraju pojawią się pod tytułem: KNIGHTSHIFT 2: THE CURSE OF SOULS. Tym razem jest to czysty eRPeG, zupełnie nowa gra w porównaniu z drugą częścią serii. Ta – przypomnijmy – stanowiła mieszankę strategii i role-playing. Twórcy jednak usłyszeli dużo dobrego o elemencie RPG i w rozwoju serii poszli właśnie w tym kierunku. Na początku wybierzesz swoją postać spośród dziewięciu klas. Każda z nich ma swoją historię i osiem różnych umiejętności oraz czarów. W zestawie znajdzie się m.in. barbarzyńca, krasnolud, nekromanta, mag, złodziej, wojownik. Różnica polegać będzie nie tylko na balansie siły i czarów – bohater sam będzie też decydować, czy podążać drogą Zła czy Dobra.

W pierwszych sekwencjach gry twój heros wykopuje bardzo cenny artefakt. Po rozmowie z mądrym magiem dowiaduje się, że przy jego pomocy można zniszczyć świat. I tak zaczyna się kolejna odsłona odwiecznej batalii między jasną i ciemną stroną mocy. W grze działać będziesz w pojedynkę, poruszając się po trójwymiarowym terenie z widokiem z perspektywy trzeciej osoby. Na krótko można wynająć także małą grupę współpracowników, ale nie będą to twoi stali towarzysze. **Fabuła, jak przystoi na RPG, jest nieliniowa, a questy zależą od tego, jaką postać na początku wybierzesz.**

Gra POLANIE 3, oprócz kampanii dla pojedynczego gracza z dziesięcioma różnymi światami do przemierzenia, zaoferuje możliwość zabawy w Sieci. Jej poprzedniczka dużą część popularności zawdzięczała właśnie aktywnej społeczności internautów. Jeśli chodzi o technikalia, tytuł budowany jest na silniku rodem z POLAN 2. Ma to na celu zwiększenie grupy docelowej chętnej do zakupu gry. Rzecz jasna, wprowadzono niezbędne modyfikacje. Warto przy tym wspomnieć, że nad szatą graficzną pracuje firma, która wcześniej zajmowała się SPELLFORCE. W związku z powyższym o poziom produktu nie musimy się specjalnie martwić.

tekst: Batrosz „baRTeS" Lewandowski




Klimacik mroczny, do zapodawania po „dobranocce"



Role-playing

Polanie 3



PC	PS2	GC	Xbox	GBA

Premiera: luty/marzec 2005

☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

Zuxxez / Topware

www.zuxxez.com/game_projects/ks2.php

Zapowiada się ciekawa rąbanka z domieszką odwiecznej kwestii moralnej w tle. **Producenci z Reality Pump gwarantują wysoką jakość...**

resurrection of evil

DOOM 3

Jeszcze nie zdążyły na dobre opaść emocje związane z premierą DOOM 3, a już szykuje się dodatek!

Film DOOM

Na podstawie serii gier DOOM powstaje film z gatunku science-fiction/horror. Jego fabuła opowiadać będzie o przygodach ośmiu Marines przetransportowanych do bazy na odległej planecie. Nie obędzie się bez licznych strzelanin, potworów z piekła rodem, ujęć kręconych z perspektywy pierwszej osoby, piły łańcuchowej czy BFG (Big Fucking Gun :-)). Reżyserem jest nasz rodak Andrzej Bartkowiak. W rolach głównych wystąpią Karl Urban (Eomer z drugiej i trzeciej części trylogii „Władca Pierścieni"), Dwayne Johnson („Król Skorpion") oraz Rosamund Pike („Śmierć nadejdzie jutro"). Premiera kinowa ma mieć miejsce w trzecim kwartale 2005 roku.


Beefcake!! Są gniste piardy, tylko gdzie antena satelitarna Obcych?


Stefek znowu ubabrał cały kombinezonek – przecież tego nawet [reklama off] nie wypierze

Nie da się ukryć, iż DOOM 3 nie zdołał spełnić wszystkich pokładanych w nim nadziei. Z pewnością gra miała rewelacyjną grafikę, jednak rozgrywka wielu rozczarowała. **Dlatego też dodatek RESURRECTION OF EVIL ma skupić się na poprawieniu grywalności, nie zaś technicznych szczegółów.** Zobaczmy, co szykuje dla nas John Carmac z ekipą.

Fabuła RoE rozpoczyna się 2 lata po wydarzeniach z podstawowej wersji DOOM 3. UAC zatuszował cały incydent na Marsie, zwalając winę na awarię reaktora. Następnie spakował manatki i wyniósł się z Czerwonej Planety. Pozostawił na orbicie Marsa tylko satelity monitorujące powierzchnię globu. Niedługo potem czujniki namierzyły dziwne sygnały. Firma postanowiła wysłać na miejsce ekipę badawczą. Źródłem sygnałów okazał się tajemniczy artefakt. Nie trzeba było się tego czepiać, chłopaki! Bramy piekła ponownie stanęły otworem. Znalezisko to nic innego jak najpotężniejsza broń piekieł – dokładne przeciwieństwo Soul Cube, który został użyty w DOOM 3. Dr. Betruger i kilku gości z piekła chcą go dostać w swoje ręce, dlatego wyślą za tobą trzy potężne demony.

Akcja RoE rozpocznie się przy pierwszym stanowisku archeologicznym – tam właśnie odnaleziono ślady obcej cywilizacji. Zamiast biegać po ciasnych korytarzach bazy, udasz się w mrok podziemnych tuneli. Jak łatwo się domyślić, znowu będziesz zdany tylko na siebie.

Przełączanie na zmianę latarki i broni w mrocznych zakamarkach marsjańskiej bazy nareszcie odchodzi do lamusa. **Na wzór HALF-LIFE 2 będziesz miał do dyspozycji kombinezon ochronny z oświetleniem wbudowanym w hełm.** Moim zdaniem, już w podstawowej wersji DOOM 3 powinna się znaleźć taka opcja. RoE wprowadzi do zabawy także trzy nowe bronie. Pierwsza z nich to legendarna dwururka, która towarzyszyła ci już w pierwszej odsłonie serii DOOM. Najlepiej przystawić ją przeciwnikowi do głowy, a potem strzelać. Druga niespodzianka to Ionized Plasma Levitation, czyli po ludzku manipulator zaczerpnięty z HALF-LIFE 2. Nie ma się czego wstydzić, w końcu wzorują się na najlepszych. **Poza standardowym przesuwaniem przedmiotów i przeszkód manipulator będzie mógł przechwytywać kule ogniste, a nawet głowice rakiet.** Trzecia i ostatnia pewna rzecz to mroczny artefakt. Relikt potrafi absorbować trzy moce specjalne z demonów. Będziesz mógł z nich korzystać, jak tylko pokonasz ich właściciela.

Pierwsza moc nazywa się „hell time" i działa dokładnie jak bullet time z MAX PAYNE. Spowalnia akcję dla wszystkich poza tobą. Co ciekawe, „hell time" zastosujesz nie tylko w walce, ale także przy rozwiązywaniu kilku łamigłówek. Druga moc to „berserker". Wciąż niewiele o niej wiadomo. Nazwa sugeruje, iż ma związek z bitewnym szałem. Ostatnia to „invulnerability", czyli nieśmiertelność. Na szczęście, wszystkie będą działały tylko przez określony czas.

W RoE pojawią się nowi przeciwnicy, na których wypróbujesz wszystkie zabawki. Jeden z ciekawszych wrogów to Bruiser, ogromniasty demon-cyborg z dwoma obrotowymi ciężkimi karabinami. Pomagać mu będą Vulgary – małe, szalenie zwinne impy, które potrafią chodzić po ścianach i sufitach oraz miotać kulami. Oprócz nich w RoE pojawią się nowe odmiany zombie oraz finałowy boss, czyli Dr. Betruger.

Planowana długość rozgrywki w RoE ma odpowiadać połowie DOOM 3. Jednak nie samym trybem dla samotnego gracza człowiek żyje, dlatego Multiplayer też otrzyma kilka prezentów. Z pewnością pojawią się nowe mapy oraz długo oczekiwany tryb Capture the Flag, przygotowany przez znaną w światku modyfikacji firmę Three Wave Software. Na dodatek, do zabawy powróci Deathmatch (każdy na każdego) oraz jego drużynowa odmiana. Oficjalny limit graczy to 8.

Kiedy RoE się ukaże? Gdy zostanie ukończona, czyli podobno w marcu bieżącego roku. Czekam z niecierpliwością!


I właśnie takiej latareczki brakowało mi w DOOM 3!

FPS

Doom 3

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

Premiera: wiosna 2005

- **Wersja PL**
- **Multiplayer**
- **Activision / LEM**
- www.doom3.com

RoE ma poprawić niedociągnięcia DOOM 3 oraz wprowadzić do zabawy kilka sprawdzonych rozwiązań. **Zapowiada się piekielnie!**

Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

KULT
HERETIC KINGDOMS

DIABELNIE KULTOWA GRA NADCHODZI!

PRZYGOTUJ SIĘ NA DŁUGĄ PODRÓŻ!

Worthplaying ocenia Kult na 9/10
"(...)To jest prawdopodobnie najlepsza Gra z tego gatunku która ukaże się w tym roku.(...)"

RPGDot ocenia Kult na 79%
"(...)Dzięki połączeniu oryginalnych pomysłów i silnej historii gra jest nie do pobicia(...)"



59,90 WYSTRZAŁOWA CENA



GRA PRZEPEŁNIONA JEST ZNAKOMITYMI EFEKTAMI ŚWIETLNYMI. PRZEJRZYSTOŚĆ I INNOWACYJNOŚĆ GRAFIKI OTWIERA NOWE MOŻLIWOŚCI DLA GRACZA.



OBSZERNOŚĆ I ZRÓŻNICOWANIE ŚWIATA GRY CHARAKTERYZUJE SIĘ WIELOMA UNIKATOWYMI LOKACJAMI, KRAINAMI ORAZ BUDOWLAMI.



PODCZAS WĘDRÓWKI NAPOTKASZ WIELE RAS PRZECIWNIKÓW ORAZ SPRZYMIERZEŃCÓW. KAŻDE SPOTKANIE ZAPOWIADA INNY RODZAJ WALKI.





P3i PROJECT THREE INTERACTIVE

GAMERANKING.PL POLECA



Do nabycia wyłącznie w NAJLEPSZYCH sklepach komputerowych w Polsce. Sprzedaż wysyłkowa www.play.pl : (22) 3132810,11

The Kings of the Dark Age

Średniowiecze to takie fantasy, tyle że bez magii (jakby ktoś nie wiedział ;)

O przewadze palisady nad murami kamiennymi decyduje... stan królewskiego skarbca

Jestem król Zdzisław i bardzo lubię budyń czekoladowy

Miesiąc temu miałem okazję zapowiedzieć nadejście STRONGHOLD 2, gry, która już wcześniej wyrobiła sobie znaną markę. Dlatego też bez obaw mogłem polecić ją waszej uwadze. Program, który prezentuję dzisiaj, tworzy mało znana chorwacka grupa developerska Cateia Games. Projekt jest ciekawy, ambitny, ale tym razem nie odważę się go zbytnio reklamować. Tutaj wiele rzeczy może się nie udać...

THE KINGS OF THE DARK AGE to turowa strategia, w której bitwy toczone są w czasie rzeczywistym. Nie jest to bynajmniej żadna hybryda gatunkowa, lecz rozwiązanie dobrze znane wszystkim miłośnikom gier strategicznych. Rozgrywka przedstawiona jest w makroskali – w trybie turowym zarządzasz ekonomią, polityką oraz siłami zbrojnymi całych krain. Natomiast w przypadku konfliktów militarnych przechodzisz do mapy taktycznej, na której dowodzenie wojskiem odbywa się tak jak w prostych RTS'ach. Jeśli dodać do tego fakt, że całość osadzona jest w realiach średniowiecznej Europy, gra od razu nabiera specyficznego klimatu.

Przyjdzie ci walczyć w „pięknych okolicznościach przyrody"

Jej akcja toczy się w X wieku na arenie politycznej ówczesnej Europy. Tło fabuły tworzą wydarzenia historyczne, dotyczące powstania i rozwoju Cesarstwa Niemieckiego. W wielkim skrócie: oto książęta francuscy i niemieccy, niezadowoleni z królewskich rządów, postanowili zorganizować spotkanie w Aachen, aby raz na zawsze rozwiązać tę palącą kwestię. Panujący podówczas we Francji i w Niemczech królowie zostali koronowani przez papieża Stefana IX, który pragnął wzmocnić pozycję Kościoła, co nie podobało się książętom. Problem rozwiązano, wybierając cesarza Ottona, który miał stanowić siłę niezależną od papieskich wpływów, zdolną zwiększać przywileje i władzę możnych. Scenariusz dla jednego gracza to 17 etapów o rosnącym stopniu trudności, podzielonych na 3 rozdziały. Oprócz tego w grze jest 6 kampanii, oferujących od razu dostęp do wszystkich możliwości strategiczno-taktycznych. Twoim celem, rzecz jasna, jest ekspansja, podbój księstw rywali i ostatecznie korona cesarska.

Po lewej stronie kładki leszcze dobrze biorą

Stosunki dyplomatyczne między władcami zgodne są z historyczną prawdą, przynajmniej na początku, póki nie zmieni ich nasza gra. Twórcy obiecują też realistyczny model ekonomiczny i polityczny, ale osobiście mocno w to wątpię. Sądzę, że w grze zawarte będą znaczne uproszczenia, które jednak wcale nie muszą zaniżać jej poziomu. Zresztą przyjrzyj się screenshotom – czy przypadkiem nie przypominają ci serii HEROES OF MIGHT AND MAGIC? Na większy realizm można liczyć, jeśli chodzi o dobór jednostek. Ma ich być ok. 30. Obok formacji pieszych i konnych będą także machiny wojenne, pozwalające prowadzić oblężenia. Te ostatnie odegrają niemałą rolę w kampanii. Podobno także konstrukcje zamków są dość złożone i dają duże możliwości taktyczne. A propos taktyki – jej model uwzględnia wpływ morale na zachowanie wojsk. Twoi wojowie ze strachu nieraz spanikują, ale na szczęście można będzie ich dowolnie przegrupowywać. Bitwy toczyć będziesz nie tylko w szczerym polu, ale także pośród ruin, w wioskach, jaskiniach (ciekawostka!) czy w pobliżu fortyfikacji obronnych.

To tylko rozgrzewka przed Grunwaldem

Engine graficzny korzysta z OpenGL i gwarantuje pełny antyaliasing. Minimalna rozdzielczość to 800x600, zaś maksymalna 1280x1024 przy 16- lub 32-bitowej głębi kolorów. Silnik jest raczej ekonomiczny, co z pewnością ucieszy posiadaczy słabszego sprzętu. Gra ruszy już na PII 533 MHz z 128 MB RAM. Z efektów specjalnych wymienić można płonące strzały, zmienne warunki pogodowe, krew, faunę i florę. Rozgrywkę umili nam średniowieczna muzyka, która nie nudzi się nawet po 40 minutach – tyle czasu zajmuje soundtrack. W trybie Multiplayer będą mogły zagrać 4 osoby, także w aliansie dwóch na dwóch.

THE KINGS OF THE DARK AGE był zapowiadany na koniec ubiegłego roku. Termin premiery przesunął się jednak w bliżej nieokreśloną przyszłość, co w przypadku małych projektów zwykle nie wróży niczego dobrego. Mam nadzieję, że moje obawy okażą się płonne...

Strategia turowa / RPG

The Kings of the Dark Age

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

Premiera: I kwartał 2005

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

Zuxxez
www.thekingsofthedarkage.cateia.com

Czyżby miał się pojawić następca serii HEROES OF MIGHT AND MAGIC? **W każdym razie nowy rok zapowiada się bardzo ciekawie dla strategii**

Tekst: Rafał „Hunter" Gałecki

World War 1939-1945

OFFICERS

Gott mit Uns

Wojna z punktu widzenia pozbawionego emocji oficera to zwyczajna taktyczno-strategiczna rozgrywka


Piechota stanowi trzon każdej armii, doskonale sprawdza się w lasach oraz w trudnym terenie

Całkiem niedawno gra OFFICERS zatytułowana była KOMBAT. Zmiana wydaje się sensowna, gdyż pierwotna nazwa kojarzyła mi się z mordobiciem MORTAL KOMBAT. Tymczasem OFFICERS to nic innego jak strategia czasu rzeczywistego z elementami RPG, tocząca się w realiach II wojny światowej.

W grze opowiadasz się po jednej z trzech stron konfliktu. Do wyboru są Niemcy, Rosjanie oraz alianci (Brytyjczycy z Amerykanami). Karierę rozpoczynasz jako dowódca plutonu. **Kontrolę nad żołnierzami sprawujesz poprzez podległych ci tytułowych oficerów – nigdy bezpośrednio.** Do dyspozycji masz m.in. piechotę, czołgi, artylerię, lotnictwo, wywiad, komandosów, saperów.

W odróżnieniu od innych RTS'ów, w OFFICERS nie musisz zbierać żadnych surowców. Musisz jedynie dbać o regularne dostawy paliwa oraz zapasów. Składasz odpowiednie zamówienia, a potem czekasz na przybycie towarów. **Alternatywną metodą zdobywania amunicji i jedzenia będzie przejęcie magazynów wroga albo polowanie na dziką zwierzynę.** Zniszczenia i usterki sprzętu naprawisz we własnym zakresie, o ile masz do dyspozycji inżynierów. Kluczem do sukcesu w walce ma być utrzymywanie wojska w dobrej kondycji oraz zapewnienie mu dostatecznej ilości amunicji i zapasów. Musisz dbać też o morale swoich żołnierzy.

Walki będą się toczyć praktycznie w całej Europie. Spróbujesz swoich sił nawet w starciu z Polakami (!) – w tym celu musisz walczyć Niemcami, których kampania rozpoczyna się najwcześniej, w 1939 roku. Rosjanie dołączają do stawki w 1941, a alianci w 1943.

Powiązania OFFICERS z historią są niewielkie. Zachowane zostały jedynie: struktura wojsk, tereny walk oraz parametry uzbrojenia. Wszelkie wydarzenia są fikcją albo, jak ktoś woli, alternatywną rzeczywistością.

Priorytetowym celem każdej kampanii jest zajęcie stolicy przeciwnika. Cele kolejnych misji będą różne, w zależności od twojej aktualnej rangi oraz sytuacji na froncie. **Tu pojawia się wątek RPG – postępy w karierze warunkuje skuteczność w dowodzeniu.** Autorzy chwalą się, iż prawdopodobieństwo rozegrania dwóch identycznych kampanii jest bliskie zeru.

W pojedynczej misji może wziąć udział nawet 15 000 oddziałów. Wszystkie rozkazy będzie wydawać Sztab Generalny, kierowany przez SI. Celem misji może być: utrzymanie się na pozycjach do czasu uzyskania wsparcia, przejęcie kontroli nad wybranym terenem czy odnalezienie i zniszczenie wrogich sił, stacjonujących w okolicy. Wszystkie twoje działania będą miały określone konsekwencje. Jedno zwycięstwo czy przegrana nie prowadzi jeszcze do zakończenia wojny. Zawsze można zostać zepchniętym na poprzednie pozycje albo wykonać sprawny kontratak.

OFFICERS w liczbach

- ☆ W pojedynczych misjach może pojawić się nawet 15 000 oddziałów.
- ☆ Naziemne wyposażenie wojskowe będzie występować w blisko 350 odmianach.
- ☆ Lotnictwo ma składać się z 60 różnych maszyn.
- ☆ Piechota dostanie do dyspozycji około 30 rodzajów broni ręcznej.
- ☆ Bitwy będą rozgrywane na powierzchniach do 20km x 20km.
- ☆ Ekipa Game Factory, która pracuje nad OFFICERS, liczy 18 osób.

Doświadczenie to jeden z najważniejszych czynników determinujących skuteczność wojska. Każdy oddział ma mieć możliwość rozwoju swoich parametrów, takich jak celność, morale, umiejętność obsługi uzbrojenia i sprzętu wroga czy zaplecze medyczne. **W ten sposób OFFICERS zachęca do rozsądnego dowodzenia oraz unikania sytuacji, w których używasz oddziałów jak mięsa armatniego.**

Autorzy nie zapomnieli także o typowo taktycznych elementach zabawy. Ukształtowanie terenu odegra istotną rolę w prowadzeniu walk. Oddziały usytuowane wyżej będą celniej strzelały i więcej widziały. Zasadzki i dywersje stanowią chleb powszedni OFFICERS. Wojska można ukryć za drzewami, pagórkami, budynkami czy w lejach po bombach. W grze pojawią się również zmienne warunki atmosferyczne.


Podczas wojny piwniczki służyły za bunkry – nie było lepszej ochrony przed bombardowaniami

Wraz z upływem czasu dostaniesz do dyspozycji nowe technologie. Niestety, w żaden sposób nie możesz wpływać na przyspieszenie prac nad nimi. Twoim celem ma być wyłącznie zastosowanie ich w praktyce.

Muszę przyznać, iż OFFICERS zapowiada się wyjątkowo ciekawie. Wciąż niewiele wiadomo o typowo technicznych elementach programu. Całość będzie rozgrywać się w środowisku 3D, jednak na jakim silniku, nie wiadomo. W tej materii nie spodziewałbym się rewelacji, jednak dla prawdziwych strategów oprawa nie jest najważniejsza.



RTS / Strategia

Officers

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

Premiera: jesień 2005

☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**

Game Factory
www.officers-game.com

Szykuje się bardzo wierny symulator II wojny światowej. Oby tylko RTS'owe podejście do tematu nie odebrało rozgrywce realizmu. **Trzymamy kciuki!**

Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

FREEDOM FORCE VS THE 3rd REICH

Superbohaterowie uratują twoje miasto przed każdym zagrożeniem!

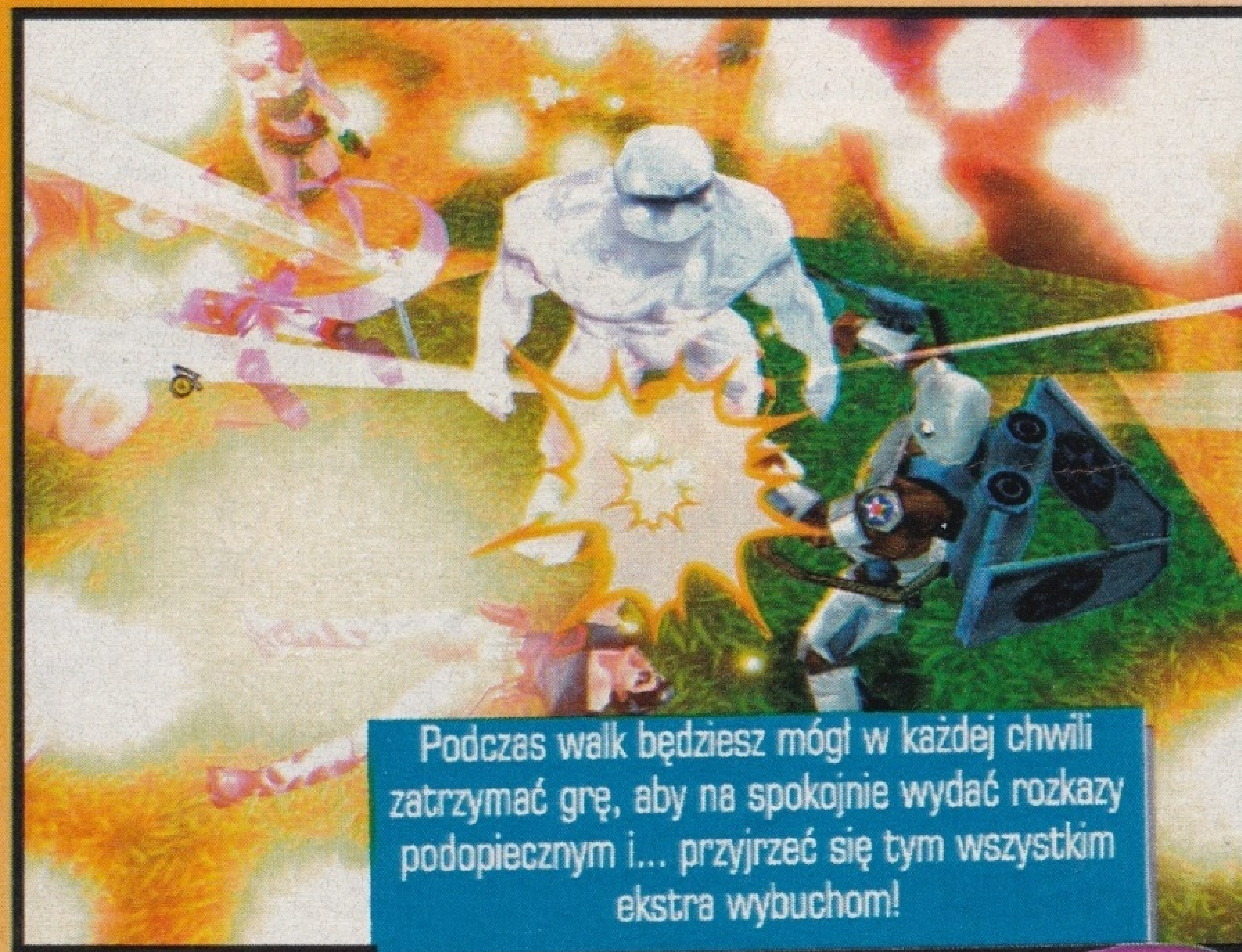
Komiksowa oprawa coraz chętniej wykorzystywana jest przez twórców gier komputerowych. Sieciowy STAR WARS: GALAXIES pokazał użyteczność „dymków", zaś wydana niedawno strzelanina FPP XIII wykorzystywała cały garnitur „obrazkowych" chwytów. To samo można powiedzieć o obu częściach MAX PAYNE, a także o poprzedniczce gry, na temat której dowiesz się za chwilę wielu ciekawych rzeczy. Na szczęście, we FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH wspomniany trend zostanie utrzymany – w grze będziesz mógł ujrzeć zarówno barwne onomatopeje typu „Bang!" czy „Trzask!", jak i postacie żywcem wyjęte z książeczek za pięć złotych.

Podobnie jak w wydanej w 2002 roku poprzedniczce gry, we FREEDOM FORCE pokierujesz losami grupy superbohaterów. **Będziesz dowodził nimi podczas walk z przeważającymi siłami wroga. Zajmiesz się też rozwojem poszczególnych herosów, a także zatroszczysz o nowych członków twej organizacji.** Żeby nie było wątpliwości, zabawa toczy się na zasadach pełnoprawnej produkcji RPG. Co to oznacza, każdy wie. Bohaterowie opisywani są szeregiem statystyk i posiadają specyficzne zdolności. Nie bez znaczenia jest też ich stosunek do pozostałych członków drużyny. Pod twoimi skrzydłami znajdą się zarówno aztecccy bogowie, mistyczni kapłani, jak i klasyczni herosi w obcisłych trykotach, a także różnego rodzaju postrzeleńcy, nad którymi możesz stracić kontrolę w ogniu walki. Poza bohaterami znanymi z poprzedniej części gry, w nowym FREEDOM FORCE pojawić ma się sześciu nowych herosów. Oraz cała masa nowiutkich wrogów – generalnie rzec ujmując, krwiożerczych i ponurych.

W przeciwieństwie do oryginalnej FREEDOM FORCE, jej kontynuacja nie została zrealizowana na zasadzie strategii turowej. Tym razem wszystko będzie rozgrywało się w czasie rzeczywistym. **Jednak w każdej chwili będziesz mógł zatrzymać bieg wydarzeń, aby „na spokojnie" wydać wszystkim niezbędne rozkazy.** Dzięki temu akcja programu ma toczyć się sprawniej i obfitować w więcej nieprzewidzianych momentów. Autorzy obiecują też szereg zaskakujących trybów sieciowej zabawy, a także implementację Danger Room, który w oryginalnym FREEDOM FORCE pojawiał się dopiero po zainstalowaniu odpowiedniej łatki.

Mam jednak wrażenie, że zmiany w sferze rozgrywki nie były dla developerów w Irrational Games tak ważne jak zastosowanie nowego kodu graficznego o nazwie Gamebryo. FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH obfitować ma we wszelkie możliwe graficzne fajerwerki – podane, oczywiście, w możliwie komiksowym sosie. Superbohaterowie będą mogli ciskać we wrogów różnymi obiektami, np. samochodami, zaś potraktowane supermocami budynki mają zawalać się tak pięknie jak nigdy dotąd. Znacząco poprawił się też wygląd postaci, ich animacje, a także design poziomów. **Mapy obfitują teraz w tony smaczków i cieszących oko szczegółów.** Dodatkowo, w programie pojawić ma się sporo elementów graficznych, nawiązujących do estetyki Trzeciej Rzeszy. Dodajmy od razu, że inaczej być nie mogło. W całej grze chodzi w końcu o pokrzyżowanie planów okrutnego tyrana i szalonego przywódcy, którego historia zna jako... Dr Blitzkrieg!

Roboty bojowe Blitzkriega może i wyglądają groźnie, ale co to takiego dla walczącego o wolność i demokrację superbohatera?



Podczas walk będziesz mógł w każdej chwili zatrzymać grę, aby na spokojnie wydać rozkazy podopiecznym i... przyjrzeć się tym wszystkim ekstra wybuchom!

Legendarni Bohaterowie

Drużyny superbohaterów walczą na ziemi, w powietrzu i w alternatywnych wymiarach już od wielu dziesięcioleci. Mniej więcej tak długo, jak wydawnictwa takie jak Marvel czy DC publikują swoje komiksy. Na świecie powstały setki, jeśli nie tysiące ekip zrzeszających indywidua o niespotykanych mocach i talentach. Przyjrzyjmy się kilku z nich:

FANTASTIC FOUR – chyba najbardziej klasyczny ze składów superbohaterów. Potężna porcja promieniowania kosmicznego spowodowała, że czworo kosmonautów uzyskało nadludzkie moce. Reed Richards stał się „gumowym człowiekiem", jego dziewczyna Sue Storm potrafiła znikać, jej brat Johnny opanował do perfekcji pojawianie się ognia na własnym ciele, zaś pilot wahadłowca, Ben Grimm, zmienił się w kamiennego stwora. Uff...

SUPREME SOVIETS – drużyna superbohaterów działająca pod kuratelą Komitetu do Mocy Specjalnych Związku Socjalistycznych Republik Radzieckich. W skład ekipy wchodzili Crimson Dynamo, bóg gromów Perun, Fantasia, trzeci Czerwony Strażnik oraz android o wdzięcznym kodzie Sputnik. Ekstra.

SUPER-MAŁPY RED GHOSTA – w skład teamu wchodzą napromieniowane małpy, należące do złowieszczego rosyjskiego naukowca, Ivana Kragoffa, znanego jako Red Ghost. Goryl Mikhlo zmienił się w coś podobnego do Bena Grimma z Fantastycznej Czwórki – jest niewiarygodnie silny i całkiem sprytny. Orangutan Peotor nauczył się telekinezy, zaś pawian Igor może dowolnie zmieniać swoje kształty. Słabo?

RPG

Freedom Force vs The Third Reich

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

Premiera: I kwartał 2005

☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Irrational Games / Vivendi Universal**

⌘ www.freedomfans.com

Bohaterowie o nadludzkich możliwościach mają się dobrze, należy więc spodziewać się także udanych gier z ich udziałem. **Do boju!**

Tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

NASCAR SimRacing




Widok z wnętrza kabiny niekoniecznie będzie ci odpowiadał, ale za to zapewnia całe mnóstwo emocji...

Wydawana pod szyldem EA Games seria NASCAR wraca na komputery osobiste. W przeciwieństwie do wersji konsolowych, NASCAR SIMRACING (od teraz: NSR) opracowywany jest przede wszystkim z myślą o hardcore'owych graczach, dla których najważniejszy jest realizm. Każdy, nawet najdrobniejszy szczegół wyścigów ma być zgodny z rzeczywistością. Mam tu na myśli zarówno odwzorowanie aktualnego rozmieszczenia banerów reklamowych, jak i możliwość dowolnego konfigurowania dosłownie każdego elementu wozu. Wprawdzie rozbudowany system opcji gry ma umożliwić laikom pocinanie w NRS na zasadzie arcarde'owej zręcznościówki, ale nie to jest chyba najważniejsze.



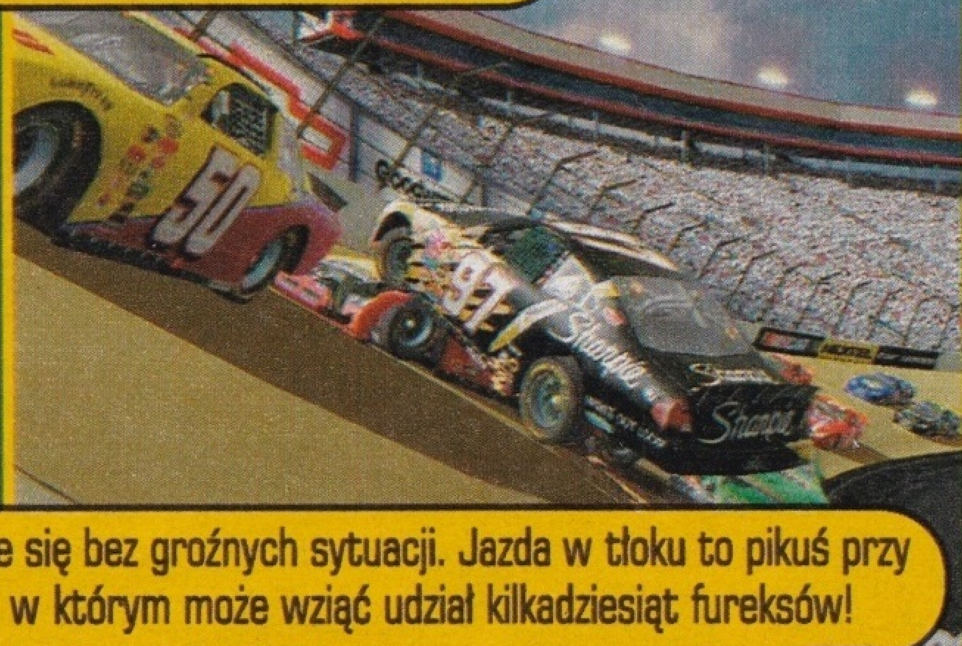
Pracując nad NSR, team developerski skupił się przede wszystkim na trzech rzeczach: Sztucznej Inteligencji obecnych na torze zawodników, modelowaniu otoczenia oraz zachowaniu samochodów. Dzięki idealnemu – jak twierdzą autorzy – dopracowaniu tych elementów, NSR ma być najlepszą produkcją w swojej klasie.

Zwolennicy samotnej rozgrywki będą mogli spróbować sił w szeregu imprez jednorazowych, a także w trzech trybach kariery, podzielonych na następujące kategorie: Craftsman Truck Series, Busch Series oraz Nextel Cup Series. Na tych, którzy preferują starcia z żywymi przeciwnikami, czeka tryb online, obsługujący jednocześnie do 43 maszyn. Bez różnicy, w którym trybie powalczysz – po zakończonych wyścigach będziesz mógł spokojnie przeanalizować każdy ich aspekt. Na ekranie wyświetlone zostaną zarówno trasy poszczególnych zawodników, jak i informacje, jakiego rodzaju opon używali, jaka była nawierzchnia, jaka prędkość pojazdu... To oczywiście tylko wierzchołek góry lodowej. Szczegółowe omówienie rozbudowanych opcji gry zostawmy sobie jednak na czas recenzji.

Także pod względem technicznym NSR ma wyglądać nad wyraz okazale. Dość rzec, że sposób prezentacji rozgrywki tylko w znikomym stopniu ustępuje relacjom oglądanym na EuroSport. Można wręcz zaryzykować twierdzenie, że przy dobrym sprzęcie z wibrującą kierownicą gra przewyższy telewizję. Ryk potężnych silników V8 wspomagać ma blisko 30 licencjonowanych kawałków. Jak zwykle EA zadbało o chwytliwą ścieżkę dźwiękową.

A teraz coś z zupełnie innej beczki. W przeciwieństwie do niedawnych produkcji osadzonych w świecie wyścigów Nascar, NSR obejdzie się bez tandetnego trybu fabularnego i plastikowych postaci. To bardzo cieszy. W tej grze mają liczyć się jedynie zawrotne prędkości, zwycięstwa i puchar. Najlepiej złoty.

Na każdym kroku widać ogrom pracy grafików włożony w możliwie jak najwierniejsze oddanie realiów wyścigów


Nie obejdzie się bez groźnych sytuacji. Jazda w tłoku to pikuś przy karambolu, w którym może wziąć udział kilkadziesiąt fureksów!

Wyścigi

NASCAR SimRacing



PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

Premiera: luty 2005

☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **EA Tiburon / EA Games**

⌘ www.easports.com/games/nascarsimracing

Komputerowa wersja słynnych wyścigów Nascar, w której największy nacisk położono na szeroko pojęty realizm. Dodaj do tego rozbudowane opcje konfiguracji samochodu i dobrą oprawę graficzną. **Szykuje się hit?**

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Futurystyczna wojna w Korei Północnej, zrobiona w stylu GTA. Zabawa dla dużych chłopców i niegrzecznych dziewczynek...

Zestrzelenie śmigłowca to stosunkowo humanitarny sposób na wysłanie pilotów do krainy wiecznych łowów. Zawsze można bowiem po prostu wyrzucić ich z lecącej maszyny

MERCENARIES
PLAYGROUND OF DESTRUCTION

Otwarta struktura rozgrywki, którą od wielu lat serwują nam w kolejnych odsłonach GTA dzielni programiści z Rockstar Games, coraz częściej pojawia się w produktach konkurencji. Posiadacze konsol mieli już okazję zagrać w THE SIMPSONS: HIT & RUN, użytkownicy blaszaków otrzymali nader zacną MAFIĘ. Na najbliższe miesiące zapowiadany jest brutalny 25 TO LIFE, zaś japoński developer Namco przygotowuje program, który ma ambicję zdetronizować serię GRAND THEFT AUTO. A to jeszcze nie koniec. W szranki staje amerykański LucasArts, biorąc pod swoje skrzydła najnowszy projekt Pandemic Studios – MERCENARIES.

O grupie Pandemic pewnie już słyszałeś. Pisaliśmy o ich wcześniejszych dokonaniach, jak efektowny, choć niezbyt wyszukany FULL SPECTRUM WARRIOR czy nastawiony na sieciową rozgrywkę STAR WARS: BATTLEGROUND. Chociaż produkcje te nie zmiatały z powierzchni ziemi, z całą pewnością były grami udanymi. Dlatego też wieści o nowych projektach Pandemic mocno ekscytują. Najnowsza produkcja studia – MERCENARIES – właśnie ukazała się na PS2 i Xboxa, zaś w kwietniu ma pojawić się wersja na komputery osobiste.

O co całe zamieszanie? MERCENARIES rzuca graczy do Korei Północnej, na której terytorium w niedalekiej przyszłości będzie toczyć się wojna. Fabuła jest prosta, ale nie na tyle, by psuła zabawę. W Korei Północnej miał miejsce przewrót i teraz kraj ten zagraża reszcie świata (też nowina...). Ma wyrzutnie atomowe, kontaktuje się z najdzikszymi terrorystami, łamie prawa człowieka i jakoś tak ogólnie nie pasuje Amerykanom. Ci tradycyjnie wysyłają w ten region wojsko. To samo robią co bardziej bojowi członkowie Unii Europejskiej. Dodatkowo, zamieszaniem na Północy interesują się sąsiedzi z Południa, kilkumiliardowa armia Chińczyków oraz rosyjska mafia. Podobizny najbardziej poszukiwanych północnokoreańskich dygnitarzy zostają naniesione na pięćdziesiąt dwie karty. W MERCENARIES chodzi oczywiście o rozstrzelanie całej talii. I to tyle tytułem historii.

Trafiasz zatem do świata ogarniętego wojną. Możesz robić wszystko, co zechcesz. Podobnie jak w serii GTA, możesz zająć każdy pojazd – od zwykłego jeepa, poprzez szereg maszyn latających, do czołgów, transporterów i samobieżnych wyrzutni rakiet. To samo dotyczy sprzętu służącego do eksterminacji przeciwników. Co ciekawe, poza maszynami przeznaczonymi do mordowania, w MERCENARIES ma znaleźć się sporo pojazdów cywilnych. Tuszę, że zajechanie w rejon najgorętszych walk czerwoną toyotą będzie ciekawym doświadczeniem :)

Jak można się domyślić, istotą rozgrywki będzie radosna demolka wszystkiego w zasięgu wzroku. W czasie ok. 30 godzin zabawy bedziesz m.in. wysadzał w powietrze fabryki, zabijał masowo żołnierzy wroga, przeprowadzał bombardowania, niszczył posterunki i pomniki przywódcy Korei Północnej, eskortował reporterów w rejony walk, zabezpieczał miasta itp. Słowem, doświadczysz wszystkich atrakcji wojny. Dodatkowo zadbasz o odpowiednie stosunki z działającymi na terenach zapalnych frakcjami – nierzadko od tego będzie zależeć powodzenie twoich planów. Warto przy tej okazji wspomnieć, że powienieneś mieć dobre kontakty z Rosjanami. Dzięki temu uzyskasz łatwy dostęp do najnowszego sprzętu i uzbrojenia. Za odpowiednią opłatą, oczywiście.

Co ciekawe, MERCENARIES ma się charakteryzować dużymi pokładami tzw. replayability. Zapewni to wprowadzanie do gry trzech różnych bohaterów, spośród których na początku rozgrywki należy wybrać jedną postać. Dostępni herosi znają inne języki obce, co powoduje, że w przypadku każdego z nich fabuła rozwija się zupełnie inaczej. Posiadaczom konsol to rozwiązanie najwyraźniej się spodobało, opinię pecetowców poznamy wczesną wiosną.

Ten typ to jeden z trójki standardowych bohaterów MERCENARIES. Poza nim, możesz kierować jeszcze tym typem z irokezem i panną w wiśniowej wiatrówce. Plotki mówią o dodatkowej, ukrytej postaci...

Akcja

Mercenaries: Playground of...

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

Premiera: kwiecień 2005

☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Pandemonium Studios / LucasArts**

⌘ www.lucasarts.com/games/mercenaries

Wojenna gra akcji w stylu GTA. Niezmierzone pokłady brutalności, masakry i przelewanej hektolitrami krwi. Konwersja konsolowego hitu, oczywiście... Na którą posiadacze PC będą musieli jeszcze zaczekać!

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Magia pod kontrolą cz.6

Z poprzedniego odcinka dowiedziałeś się, co to są sankcjonowane turnieje Magic: The Gathering, jak wyglądają, oraz tego, że dzielimy je na dwa główne rodzaje: Limited i Constructed. Dowiedziałeś się też, co naprawdę wydarzyło się w Rosewell oraz jak złożyć sensowną talię do Limited.
Dzisiaj, dla równowagi, więcej o Constructed - są to takie turnieje, na które przychodzisz z gotową do gry, co najmniej 60-cio kartową talią, stworzoną w zgodzie z regułami obowiązującymi w odpowiednim typie. Tutaj, w talii można użyć maksymalnie 4 kopii danej karty. Nie dotyczy to tylko lądów podstawowych, których może być dowolna ilość. O ile jednak ta liczba rzeczywiście może być dowolna, to jednak w twoim interesie jest, aby była też SENSOWNA. Jak sprawdzić czy ilość lądów w twojej talii jest idealna? To proste - wystarczy ją kilka razy zagrać z kolegą. Jeśli jesteś samotnikiem, niebezpiecznym psychopatą, lub mieszkasz na bezludnej wyspie możesz też wypróbować metodę polegającą na wykonaniu kilkunastu losowych rozdań.
Zacznijmy od podstawowego pytania - dlaczego Constructed?
Po pierwsze, możesz tutaj grać dokładnie taką talią, na jaką masz ochotę. Na turniejach, gdzie



gra się toczy o wysoką stawkę, gracze często odkładają na bok swoje osobiste preferencje i grają po prostu tym, co działa najlepiej. Opierają się tutaj często na gotowych wzorach podpatrzonych na sieci talii, które zajęły wysokie miejsca na ważnych turniejach. Jednak w mniejszych lokalnych starciach, takie „poświęcenia", nie mają na ogół sensu i tak naprawdę liczy się tylko to co lubisz. Znam też wielu graczy, którzy na określony kolor mają uczulenie i nie zagrają nim za żadne pieniądze.
Drugi wielki plus turniejów Constructed to względy ekonomiczne. Nie musisz kupować kart na miejscu, więc te turnieje są tańsze lub zupełnie darmowe.
Trzeci plus to „mus" - w tym formacie rozgrywa się wiele ważnych imprez, więc siłą rzeczy bez grania w Constructed, nie można się obejść.
A oto jakie typy turniejów są sankcjonowane przez DCI w ramach klasyfikacji Constructed:

Standard

Jest to najszybciej rotujący format Construc-ted. Do konstrukcji talii można użyć ostatniej edycji głównej (obecnie Ósma Edycja) oraz wszystkich dostępnych rozszerzeń dwóch ostatnich bloków (obecnie blok Mirrodin i Kamigawa). Tak więc, jeśli w najbliższym czasie wybierasz się na turniej Standard, możesz włożyć do talii karty z następujących rozszerzeń: Ósma Edycja, Mirrodin, Darksteel, Fifth Dawn, Champions of Kamigawa i (od 20 lutego) Betrayers of Kamigawa.
Standard to, jak sama nazwa wskazuje, najpopularniejszy i podstawowy format Constructed.
Prowadzone są w nim rozgrywki w najważniejszych turniejach, jak Eliminacje Regionalne do Mistrzostw Polski, Mistrzostwa Polski, a nawet Mistrzostwa Świata.



Block Constructed

Zasady są proste: można używać tylko kart z jednego bloku (jedno duże rozszerzenie i dwa małe rozszerzenia z nim związane), np.

- Blok Kamigawa (Champions of Kamigawa i od 20



lutego, Betrayers of Kamigawa)
- Blok Mirrodin (Mirrodin, Darksteel, Fifth Dawn)
- Blok Onslaught (Onslaught, Legions, Scourge)

Spore turnieje w tym typie zwykle odbywają się okolicach wakacji, co jest związane z cyklem turniejowym DCI.

Extended

To format preferowany przede wszystkim przez tych graczy, którzy są wierni Magicowi od dawna. Co trzy lata, z listy kart dozwolonych w tym formacie, wypadają trzy całe bloki (czyli w sumie dziewięć rozszerzeń). Najbliższa taka rotacja będzie miała miejsce 20 października tego roku. Tego dnia, z Extended wypadną trzy najstarsze bloki: Rath Cycle (Tempest, Stronghold, Exodus), blok Urzy (Urza's Saga, Urza's Legacy, Urza's Destiny), i blok Masek (Mercadian Masques, Nemesis i Prophecy). Równocześnie z nimi wypadną wydane w analogicznym okresie główne edycje - w tym wypadku będzie to Classic, czyli Szósta Edycja. A oto długa, ale za to pełna lista rozszerzeń których można użyć do tworzenia talii w Extended: Classic, Siódma Edycja, Ósma Edycja, Tempest, Stronghold, Exodus, Urza's Saga, Urza's Legacy, Urza's Destiny, Mercadian Masques, Nemesis, Prophecy, Invasion, Planeshift, Apocalypse, Odyssey, Torment, Judgment, Onslaught, Legions, Scourge, Mirrodin, Darksteel, Fifth Dawn, Champions of Kamigawa i (od 20 lutego 2005) Betrayers of Kamigawa.

Ale o tym, czy danej karty można użyć do konstrukcji talii w danym typie, decyduje jeszcze jeden mroczny czynnik - niektóre karty są tak mocne, że mogłyby zburzyć delikatną równowagę na scenie turniejowej. Spowodowałoby to wyraźną przewagę jednego rodzaju talii na turniejach, przez co zrobiłyby się one nudne. Ponadto w pewnych wypadkach, rozgrywka po prostu byłaby zbyt szybka. Rozwiązanie jakie zastosowali Wizardzi jest ... no cóż, na pewno jest proste i to jego wielka zaleta. Otóż w każdym typie jest lista kart „zabanowanych" czyli takich, których po prostu nie można używać, pomimo że pochodzą z jednej z dozwolonych edycji. Na szczęście w Standardzie jest w tej chwili tylko jedna niedozwolona karta, a w większości odmian rozgrywek blokowych nie ma ich wcale. Niestety już w Extended jest ich ponad dwadzieścia.

Listę kart zabanowanych możecie zawsze znaleźć na www.thedci.com

Najprostsza rada, jaką można dać początkującemu adeptowi turniejów Constructed jest identyczna jak w wypadku turniejów Limited - najpierw zagraj w kilku turniejach i pogódź się z faktem, że nie zawsze musi być kawior. Na początek spróbuj sam złożyć swoją talię turniejową, zamiast korzystać z gotowych wzorów. Najlepszym punktem wyjścia jest dowolna talia tematyczna, czyli zestaw fabrycznie zapakowanych, gotowych do gry sześćdziesięciu kart. Premiera każdej nowej edycji Magic: The Gathering, to cztery nowe, odlotowe „Theme decki", ale to zaledwie punkt wyjścia. Talie tematyczne nie są tworzone po to, aby zajmować wysokie miejsca na turniejach. Prawdziwym powodem ich popularności jest wspaniała zabawa, jaką daje gra przeciwko innej talii tematycznej z tej samej edycji. Obsługa takiego tworu nie jest kwestią skuteczności, ale doskonałej równowagi pomiędzy wszystkimi czterema rodzajami. Ideałem będzie, jeśli uda ci się zaopatrzyć w cztery talie tematyczne do jednej edycji MtG i równocześnie w trzech kolegów do ich obsługi.

Proponuję następującą zabawę - spotkajcie się w cztery osoby i zagrajcie ze sobą, każdy inną talią tematyczną z określonej edycji na którą się umówicie, po czym testujcie do upadłego. Następnie spotkajcie się ponownie, ale z tym zastrzeżeniem, że każdy z was może wymienić 10 kart w swojej talii na inne. Przy kolejnym spotkaniu każdy może wymienić kolejne 10 i tak dalej. Kontynuujcie do momentu, kiedy wasze talie będą dokładnie takie, o jakich marzyliście.

Najbliższa okazja żeby na poważnie przetestować swoje umiejętności gry w formacie Constructed: Standard, to Eliminacje Regionalne do Mistrzostw Polski 2005. Na czym to polega?



W okolicach kwietnia, nastąpi „dzień sądu" - w kilku największych miastach Polski odbędą się turnieje o wysokiej randze i ze sporą ilością uczestników. Po kilku emocjonujących, podniecających, trzymających w napięciu rundach, najlepsza ósemka z każdego z tych turniejów zakwalifikuje się do Mistrzostw Polski w MtG! Wykorzystaj swoją szansę już teraz, bo na kolejną będziesz musiał czekać cały, długi rok.

Następny odcinek będzie poświęcony właśnie największej polskiej magicowej imprezie: Mistrzostwom Polski!

Marcel Zaborski

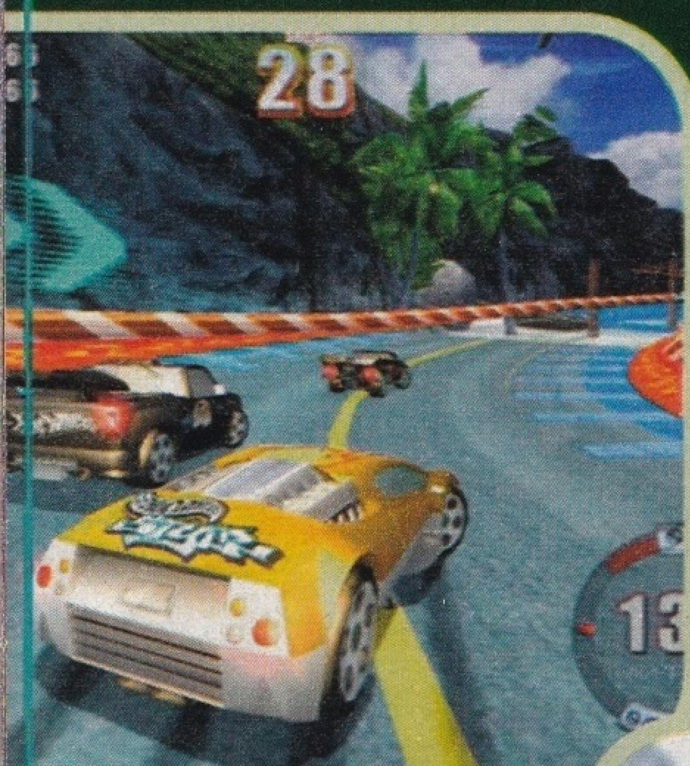




Hot Wheels Stunt Track Challenge

PC PS2 Xbox GCN





Kolejna odsłona niskobudżetowej gry samochodowej, w której główną rolę grają sympatyczne żelaźniaki. Jej akcja – jak zwykle zresztą – toczy się w przyszłości, kiedy to świat oplotła już globalna pajęczyna, a każdy dorosły człowiek spędza przed telewizorem co najmniej dwanaście godzin dziennie. Aby nie zanudzić widzów, stacje telewizyjne przygotowały program poświęcony wyścigom samochodowym, w czasie których kierowcy muszą wykonywać niesamowite triki: skakać na rampach, robić salta i fikołki, wykonywać efektowne sztuczki. W programie pojawi się około 30 samochodzików Hot Wheels (futurystyczne kształty, a jednocześnie poważny wygląd) oraz 12 tras utrzymanych w klimatach jurajskich, pirackich, kosmicznych i horrorowatych. Chcesz nie być mazgaj, w HOT WHEELSA zagraj! Khem... Ciekaw jestem, czy dostanę jakiś gifcik za to piękne hasełko?



Sigonyth: Desert Eternity

PC



Polska gra sieciowa, której akcja toczy się w odległej przyszłości, na pustynnej planecie Sigonyth w układzie Tenaeb. Znaczną część jej mieszkańców stanowią potomkowie kolonistów, ludzie mężni i nawykli do ciężkiej pracy. W głębokich górskich jaskiniach i podziemnych tunelach nie brakuje mutantów, powstałych w wyniku zabójczego promieniowania obecnego na Sigonyth. Trzecią rasę stanowią cyborgi. Są to ludzie, którzy w czasie pełnej niespodzianek podróży z Ziemi do Tenaeb zmuszeni zostali do wszczepienia sobie mechanicznych części. Wielu z nich nie przeżyło tych przerażających eksperymentów. Ci, którym się udało, wylądowali w pełnym zaawansowanej techniki mieście. Głęboko pod jego powierzchnią ukryto szczątki statku kosmicznego – zwykli ludzie myślą, że uległ on zniszczeniu w czasie lądowania. A gracze? Gracze wcielają się w jedną z trzech ras i robią to, na co mają ochotę. Klas postaci nie ma: nawet zwykły burak pracujący po 12 godzin w kopalni może pewnego dnia wstać i powiedzieć: hola, zostaję wojownikiem!

Spellforce: Shadow of Phoenix

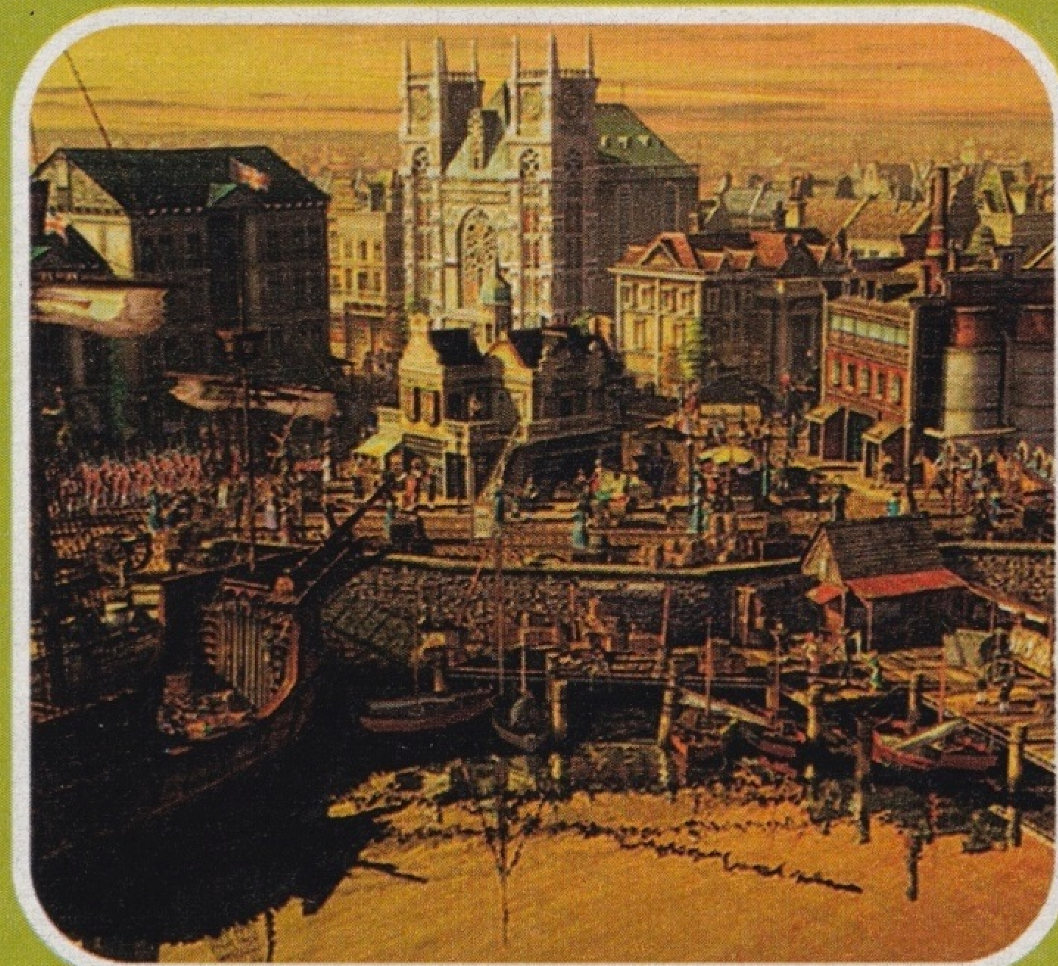
PC

Drugi oficjalny dodatek do gry, którą znasz z cover CD CLICKA! Tym razem gracze powędrują na spalone słońcem pustynie, gdzie skrzyżują miecze z nowymi, straszliwymi wrogami. Oto nekromanta usiłuje przy pomocy energii życiowej uwięzionego boga zdobyć przepotężną moc. Powstrzymać go może jedynie kamień feniksa, cenny artefakt. Jednak aby wykorzystać go, trzeba posiadać miecz cienia należący do wojownika Urgatha. W podróż po niego wyrusza dwóch śmiałków. Ich poczynaniami może pokierować gracz, o ile nie wystraszy się pająków, skorpionów, liczów i całej maści innych paskudników. Takie gorące klimaty to miła odmiana po BREATH OF WINTER, poprzednim dodatku do SPELLFORCE.



Age of Empires 3

PC



Wszystko zaczęło się od zeszłorocznej informacji prasowej firmy CD Projekt, w której stało czarno na białym (a w przypadku CLICKA! – czarno na czerwonym), iż dystrybutor ten przejął prawa do tytułów ZOO TYCOON 2, DUNGEON SIEGE 2 i AGE OF EMPIRES 3. Notka wywołała sensację na skalę światową. Na AOE3 oczekiwał cały eRTeeSowy świat, tymczasem program nie był nawet oficjalnie zapowiedziany! Kilka dni później CD Projekt zdementował tę informację, a największe światowe serwisy uznały ową prasówkę za „niewiarygodną plotkę". Tyle że chłopaki z Jagiellońskiej mieli rację. AGE OF EMPIRES 3 rzeczywiście powstaje. Opowiada o czasach od przybycia Kolumba do Ameryki po 1850 rok. Pojawi się w niej trójwymiarowa grafika z shader model 3.0 oraz engine fizyczny Havok, dzięki któremu ostrzelane jednostki przepięknie zsuwają się z dachów czy górskich zboczy. Obok trzech zapowiedzianych kampanii nie zabraknie też trybu sieciowego. Premiera w tym roku.

Metrobotik

PC

Argentyńska firma Artisticsoft od ponad pół roku pracuje nad grą METROBOTIK, która ma być odpowiedzią na serię THE SIMS. Tworzysz swoją postać, szukasz dla niej pracy i dbasz o kondycję psychofizyczną. Wkrótce kupujesz większe mieszkanie, zmieniasz jego wystrój, inwestujesz w saunę i basen, a także przyjemności dnia codziennego. Przy okazji zwiedzasz trójwymiarowe miasto, w którym toczy



Elite Warriors: Vietnam

PC



Znowu Wietnam, znowu Vietcong, napalm o zapachu poranka*, bambusowe klitki, za drzwiami których czają się powstańcy, wielokilometrowe podziemne korytarze, węże, gęsty busz. Bohaterowie gry, członkowie oddziałów SOG, walczą w Azji. Trafiają m.in. do Laosu, gdzie polują na nich łowcy głów, lokalni kacykowie oraz zwykli mieszkańcy wiosek, bardzo nieprzychylni ludziom, którzy żółci są tylko w czasie żółtaczki. Wśród przygotowywanych misji znajdą się przede wszystkim akcje ratunkowe (poszukiwanie zestrzelonych pilotów, odbijanie jeńców). Nie zabraknie też rekonesansu, zamachu na ważnego generalissimusa i zasadzki na konwój wroga. Premiera wiosną.

** Poranek pachnie. Wkładkę do kibla o tym zapachu sprzedaje jedna z najbardziej znanych firm chemicznych. Osobiście poszukuję mydła o zapachu trzeciej dwadzieścia pięć po południu.*



VooDoo Islands

PC / PS2 / XBOX



Dość krwawa zręcznościówka TPP, która przenosi gracza na Karaiby i wciska w parszywe cielsko niejakiego Grahama. Facet był dość dobrze zapowiadającym się marynarzem, doskonałym szermierzem i świetnym kompanem do kieliszka. Kiedyś jednak komuś podpadł (zapewne po pijaku, bo zupełnie nie pamięta, komu). W efekcie oskarżono go o czyny, których nie popełnił. Po krótkim procesie sąd skazał go na karę śmierci, poprzedzoną łamaniem kołem, rwaniem członków brudnymi paluchami i przymusowym słuchaniem kapel góralskich grających muzykę pop. Graham zdołał na szczęście wymknąć się stróżom prawa i od tej pory – jako rasowy banita – poszukuje sprawiedliwości. W VOODOO ISLANDS, prócz biegania po sporych lokacjach i zbierania skarbów, walczysz na szpady i szable, a także pistolety. Są też proste zagadki logiczne oraz spacery po zamkowym tarasie, pokładzie statku czy gęstej, tropikalnej dżungli!

Will of Steel

PC



Taktyczny, trójwymiarowy RTS, w którym walczy się w czasach współczesnych, za pomocą autentycznego uzbrojenia. Gracz ma do dyspozycji zaledwie jeden batalion, w skład którego wchodzą plutony piechoty i wojsk opancerzonych, oddziały rekonesansowe i przeciwlotnicze. Walczysz w Afganistanie i Iraku, przydzielasz broń poszczególnym jednostkom oraz nadzorujesz stan wyposażenia. Za każdy większy sukces otrzymujesz medal. Z czasem uzyskujesz dostęp do artylerii, transportu powietrznego oraz zdjęć satelitarnych, przygotowanych przez wywiad. Łącznie w programie pojawi się około 16 rozbudowanych misji oraz... możliwość pokierowania oddziałami za pomocą komend głosowych. Takiego bajeru nie było dotąd w żadnej grze RTS. Tylko czy sprawdzi się on w trudnych polskich warunkach, gdzie co drugi gracz ma chrypkę (czy to od zimna, czy od alkoholu)?

Worms 4: Mayhem

PC / PS2 / Xbox



Czwarta odsłona najbardziej robaczywej gry pod słońcem będzie dla serii powrotem do korzeni. Wszelkie innowacje wprowadzone w taktycznym OBLĘŻENIU odejdą w przeszłość. Pozostanie trójwymiarowa grafika, model rozgrywki znany z WORMS 3D oraz kilka ciekawych gnatów. Największą nowością wydaje się fabryka broni. Gracz będzie mógł w niej zaprojektować swoją własną spluwę. Jeśli się postara, złoży bombę toaletową, eksplodującego kurczaka bądź szarżującego żółwika. Sporą ciekawostką jest możliwość zbudowania własnego robaka z dostępnych części: różnego rodzaju łebków, korpusików, łapek i mordek, patrzałek, herów i tekstów towarzyszących agonii. Program przyniesie też 25 nowych misji, kilka trybów rozgrywki oraz możliwość zabawy w Internecie. Premiera wiosną, kiedy wszystkie robaki wyłażą na żer.



się akcja gry. Spacerujesz po parku, wpadasz do banku, kasyna, supermarketu, umawiasz się na randkę w restauracji, zaglądasz na uniwersytet. Gdy zachorujesz, trafisz do szpitala. W razie potrzeby zmienisz pracę.

Autorzy gry zapowiadają, że ich program będzie podobny do gry planszowej. Chociażby po to, by umożliwić grającym wspólną zabawę w Sieci. Miłośników nagości pod prysznicem ostrzegam jednak – METROBOTIK to nie THE SINGLES. Grafika nie była dla programistów priorytetem.

Podsłuchaliśmy...

Vivendi w Polsce

Zacieśnia się współpraca między Vivendi a CD Projektem. Polski dystrybutor wydał już m.in. HALF-LIFE 2, lada moment wypuści oczekiwanego WORLD OF WARCRAFT, a później inne wielkie hity – SWAT 4, EMPIRE EARTH 2 oraz FEAR.

Wielkie wrażenie robi szczególnie SWAT 4. W grze pojawi się kilkadziesiąt rodzajów broni, od karabinów M4A1, po colty 9 mm i śrutówki Benelli, nie wspominając o taserach i kulkach z pieprzem. Nie zapomniano także o sprzęcie ochronnym (lekkie i ciężkie pancerze, maski gazowe, gogle itp). W pracach nad programem pomaga weteran SWAT z 25-letnim stażem, Ken Thatcher.

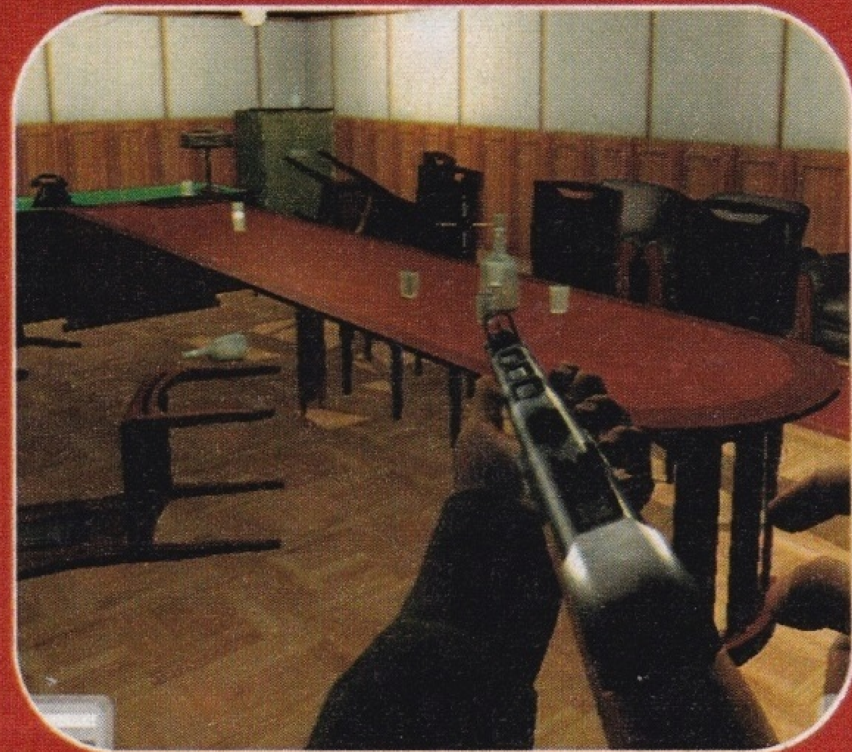


Z kolei EMPIRE EARTH 2 to gra strategiczna, pozwalająca prześledzić (tudzież przefłądrzyć, jak ktoś nie lubi śledzika) blisko 12 tys. lat historii ludzkości. W końcowej wersji pojawi się 15 epok z 14 grywalnymi siłami do wyboru i blisko 350 jednostkami do kontrolowania.

Natomiast FEAR to widowiskowy horror w konwencji FPP, program, który zje DOOMA na śniadanie, ani razu nie bekając.

Glinościg

W Sieci pojawiła się wiadomość, jakoby kolejną odsłoną serii NEED FOR SPEED było MOST WANTED – program poświęcony policyjnym pościgom, w których weźmie udział nawet i 15 samochodów. Electronic Arts na razie nie potwierdził tej informacji.



Metro się spóźni

Zapowiadana przez CLICKA! strzelanina FPP STALIN SUBWAY spóźni się. W chwili obecnej jej autorzy przebąkują coś o premierze późną wiosną, ale jak będzie – nie wie nikt. Nic dziwnego: gra opowiada o fikcyjnym spisku z początku lat 50. ubiegłego wieku, a więc z czasów, gdy w ZSRR nic nie funkcjonowało tak jak powinno (prócz aparatu bezpieczeństwa).

Gry w 2004

Na Zachodzie ukazały się już pierwsze podsumowania 2004 roku. Wynika z nich, że rynek gier rumpsnął w dół o skromny 1 procent. Szczególnie mocno odczuły to produkcje pecetowe, które z wyjątkiem kilku tytułów sprzedawały się słabo. Sukces odniosły za to gry na konsole przenośne, Nintendo

Podsłuchaliśmy...

Ceny pikują

W lutym w ramach serii eXtraKlasyka pojawią się trzy pozycje: PIRACI Z KARAIBÓW, DRIVER i TONY HAWK'S PRO SKATER 4, każda w cenie dwóch dych. Spadnie również cena popularnego COLIN MCRAE RALLY 04 – tę grę gracze kupią już za 49.90 zł.

Drugi Xbox wcześniej?

Brad Smith, jeden z szefów Małomiękkiego, powiedział niedawno, iż jego ukochana firma przygotowuje premierę Xboxa 2 na Gwiazdkę tego roku. Terminu tego nie należy jednak traktować zbyt poważnie, gdyż w razie potrzeby zostanie on zmieniony. Microsoft nie chce popełnić błędu Sony, które wprowadziło do sklepów niedostatecznie przetestowane PSP.

Cisza przed burzą

CD Projekt został polskim dystrybutorem gry SILENT STORM. Program ukaże się na rynku wiosną tego roku, w zrozumiałej wersji językowej i od razu z dodatkiem SENTINELS. Miłośników trójwymiarowych strategii turowych informujemy: lepszej gry nie znajdziecie.



GTAfather!

Przygotowywany przez Electronic Arts program GODFATHER (komputerowa wersja filmu „Ojciec chrzestny") nabiera coraz bardziej realnych kształtów. Wiadomo już, że na ścieżce dźwiękowej pojawią się oryginalne kwestie z filmu, m.in. dialogi w wykonaniu nieżyjącego już Marlona Brando. Zabawa przypominać ma serię GRAND THEFT AUTO. Gracz będzie swobodnie poruszał się po mieście i robił to, na co ma w danej chwili ochotę.

Techland popuje

Wrocławska firma Techland wyda POPSTAR ACEDEMY, grę mającą stanowić odpowiedź na popularność telewizyjnego show zatytułowanego „Idol". Program zostanie zlokalizowany i jako POPLIFE: DROGA NA SZCZYT trafi do sklepów wiosną tego roku.

Apokaliptyczni osadnicy

Singiel „Bittersweet" z najnowszej płyty zespołu Apocalyptica został oficjalną piosenką gry

Maluch Racer 2

PC





Mój rodzinny Maluch kochałby zimę, którą mamy za oknem. Gdy padał śnieg, a temperatura powietrza spadała poniżej zera, w ostrych słowach odmawiał współpracy. Za nic w świecie nie chciał odpalić, kaszlał, prykał i pluł dymem, jakby go na torturry wieźli. Ojciec brał wówczas kij i gmerał w silniku, szarpiąc za niewielki skobelek przy stalowej lince. Dopieszczony wóz łaskawie odpalał i można było ruszyć w miasto...

Dlatego też dziwię się, że tego problemu nie odzwierciedlono w MALUCH RACER 2. Wozy (siedem wersji, m.in. city, cabrio, pickup, maxi tuning i inne) od razu ruszają z kopyta i szaleją, jakby miały silniczki w kuprach. Nowy, w pełni trójwymiarowy engine programu oraz poprawiony model jazdy mają uczynić z gry solidną produkcję. Autorzy obiecują też dziesięć tras, w tym miejskie tory nocne, inspirowane serią NFS: UNDERGROUND.

Chrome: Specforce

PC





Polska strzelanina FPP osadzona w przyszłości, w świecie znanym z gry CHROME. Zjednoczona w Federację ludzkość zaczyna kolonizować kolejne układy planetarne, sprzedając koncesje na terraforming konkurującym ze sobą Korporacjom. Kolejne światy Pogranicza trafiają pod kontrolę potężnych konsorcjów. Ich nieudolne rządy sprawiają, że przestępczość kwitnie. Sytuację pogarszają

TOP-13 LISTA

1	Half-Life 2	PC	223
2	Spellforce: The Order of Dawn	PC	169
3	Diablo 2	PC	008
4	NFS: Underground 2	PC, PS2, Xbox, GCN	209
5	LotR: Battle for Middle-Earth	PC	224
6	The Sims 2	PC	199
7	Morrowind	PC, Xbox	034
8	FIFA 2005	PC, PS2, Xbox	206
9	Rollercoaster Tycoon 3	PC	230
10	Everquest 2	PC	235
11	Warcraft III	PC	010
12	Rome: Total War	PC	204
13	Sid Meier's Pirates!	PC, Xbox	233

Everown

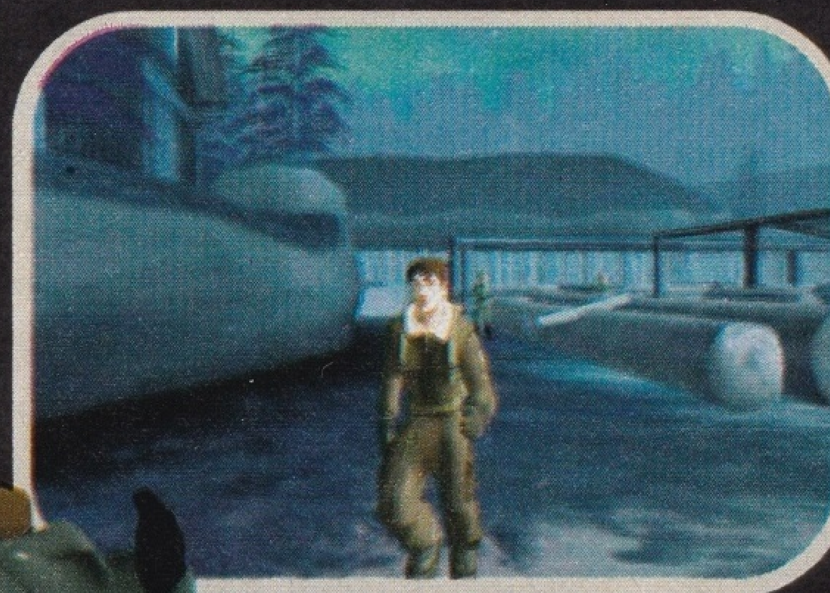
PC

Sieciowa, taktyczna gra akcji, skierowana do tych miłośników pojedynków PvP (gracz kontra gracz), dla których istniejące światy i zamieszkujący je wojownicy nie stanowią większego wyzwania. W krainie EVEROWN wcielisz się w gladiatora o posturze młodego Schwarzeneggera. Następnie wyruszysz w bój, grzmocąc po plerach innych graczy w przepięknych okolicznościach przyrody – gotyckich zamkach, gęstych lasach i malowniczych pałacach. Swą postać będziesz obserwował z góry. Nie stracisz też ani minuty na idiotyczne, monotonne podbijanie skilli (ulubione zajęcie Froggera w ULTIMA ONLINE to zamykanie i otwieranie skrzynek kluczem – przez kilka godzin dziennie i tylko po to, by zostać mistrzem lockpicka). Twoja postać owszem, będzie się rozwijać, ale tylko poprzez walkę. Duży wybór broni oraz możliwość tworzenia wielkich armii to największe zalety tej produkcji. Co ważne, robią ją Pepiki – a ci potrafią produkować dobre gry.

nasilające się ataki na wysokich przedstawicieli władz federacyjnych. Ich sprawcami są członkowie ugrupowań terrorystycznych, będący pod wpływem nieznanego stymulatora. Działająca w oparciu o syntetyczne enzymy substancja zwiększa wytrzymałość, wyzwala agresję i poprawia motorykę. Wyniki wstępnego śledztwa wskazują, że substancja może pochodzić z laboratoriów jednej z korporacji terraformacyjnych. Gracz wciela się w agenta operacyjnego jednostki służb specjalnych przyszłości – SpecForce. Co robi? Wiadomo – główkuje za pomocą karabinu, starając się zapobiec szerzącej się anarchii.

PC / PS2 / XBOX

Pilot Down: Behind Enemy Lines



Kolejna skradanka TPP osadzona w realiach II wojny światowej, z pilotem-nieudacznikiem w roli głównej. Bill Foster zimą 1944 roku zostaje zestrzelony nad terytorium Niemiec. Z wypadku wychodzi bez szwanku, jednak wokół niego aż roi się od hitlerowców. Szczerzą swe parszywe gęby, kryją łby w kołnierzach ciepłych mundurów, w dodatku najpierw strzelają, a dopiero później pytają o imię i nazwisko. Bill musi przedostać się na granicę szwajcarską, unikając po drodze większych burd. Oczywiście od czasu do czasu sięga po broń, jednak robi to niechętnie. Częściej ogłusza przeciwników, usypia ich bądź łamie im karki. Program zaskakuje lekką, komiksową grafiką oraz drobnymi elementami RPG (rozwój postaci, rozmowy). Oferuje też dziewięć rozległych poziomów oraz możliwość nabawienia się hipotermii. Sęk w tym, że podobną historię – o zestrzelonym pilocie, który porzucił spacery na rzecz skradania się – gracze poznali już przy okazji PRISONER OF WAR. Jak znam życie, w PILOT DOWN nie zabraknie obozu jenieckiego...



Podsłuchaliśmy...

SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW. Śpiewają w nim wokaliści zespołów HIM i The Rasmus, a w wideoclipie pojawiają się wstawki z gry. Fajna promocja, tylko ciekaw jestem, co by pasowało do takiego MALUCH RACER 2?

Encyklopedia 2005

Najnowsza odsłona ENCYKLOPEDII GIER tworzonej przez serwis gry-online.pl zajmuje cztery płyty CD. Zmieściło się na nich około 4000 notek o grach na pecety i konsole, a także 21000 ilustracji, prawie 300 poradników i ponad 7000 kodów. Całość kosztuje 19.90 zł i jest najpełniejszym komputerowym poradnikiem, jaki ukazał się na naszym rynku.

Half-Life Nukem

Niestety o DUKE NUKEM FOREVER wciąż wiadomo jedynie tyle, że powstaje. Na szczęście fani Księcia Kasacji postanowili wskrzesić starego DUKE NUKEM 3D. Program zostanie przeniesiony na silnik Source (znany z gry HALF-LIFE 2) i wydany jako darmowa modyfikacja. W Sieci dostępne są już pierwsze screeny z produkcji, którą autorzy z przyczyn prawnych zatytułowali LOS ANGELES, CALIFORNIA.



Click! na WOŚP

Na aukcję Allegro trafił egzemplarz CLICKA! z autografami redakcji. Cel szczytny – pomoc dzieciom – a i licytacja była bardzo gorąca. Wygrał ją niejaki Marcuz, wpłacając na owsiakowe konto blisko 50 złotych.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; TOP-13: Marek „flc" Janowski

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

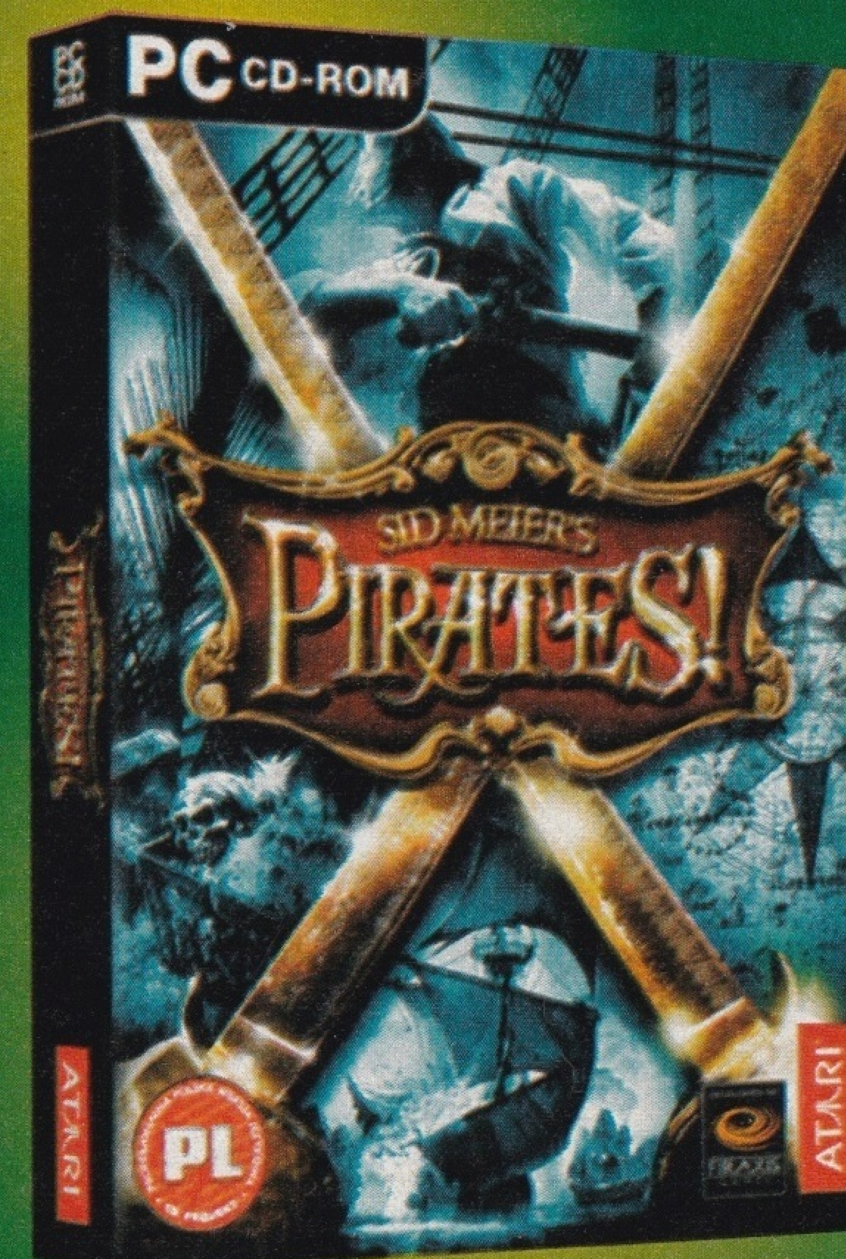
104	Baldur's Gate 2 – PC	236	Chronicles of Riddick – PC, Xbox
239	Settlers V – PC NEW	227	Vampire The Masquerade: Bloodlines – PC
213	SW: Battlefront – PC, PS2, Xbox	228	Men of Valor – PC, Xbox
210	Call of Duty: United Offensive – PC, MAC	218	NHL 2005 – PC, PS2, Xbox, GCN
240	The Punisher – PC, PS2, Xbox NEW	219	Athens 2004 – PC, PS2
239	Painkiller: Battle Out of Hell – PC	237	Alexander – PC
241	Gothic: Noc Kruka – PC NEW	244	Law and Order – PC NEW
205	Kohan 2 – PC	245	Evil Genius – PC NEW
242	Hearts of Iron 2 – PC NEW	220	Knights of Honor – PC
025	GTA Vice City – PC, PS2, Xbox	212	MOH: Pacific Assault – PC
207	Warhammer 40.000: DoW – PC	221	Mortyr 2 – PC
216	Armie Exigo – PC	231	Counter Strike Source – PC
243	Scrapland – PC, Xbox NEW	238	Pro Evolution Soccer 4 – PC, PS2, Xbox
225	NBA 2005 – PC, PS2, Xbox, GCN	246	Blowout – PC, PS2, Xbox, GCN NEW
226	Prince of Persia 2 – PC, PS2	247	Rybki z ferajny – PC, GBA NEW

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL.# (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę Pirates ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 6 dodatkowych gier!

CDPROJEKT



Odchudzeni, ubrani w nowe szaty i łatwiejsi do ogarnięcia – czy nowi **OSADNICY** mają szansę na miłość graczy?

THE SETTLERS

DZIEDZICTWO KRÓLÓW

Cykl gier o osadnikach w wykonaniu niemieckiej firmy Blue Byte powoli wkracza w dorosłość. Od wydania pierwszej części minęło już prawie dziesięć lat. Trzy lata temu, po mocno wtórnej odsłonie czwartej, twórcy programu zmuszeni zostali usiąść i spokojnie przemyśleć kierunek rozwoju jednej z najpopularniejszych w Europie serii gier na PC (co dziwne, w Ameryce OSADNICY nigdy nie zdobyli należnego im uznania – przypuszczalnie dlatego, że to tytuł tylko dla tych, których nie odstraszają mikroekonomiczne detale).

Autorzy ostatecznie zdecydowali się nie tylko na ulepszenie grafiki. Przede wszystkim mieli zupełnie inną wizję podstaw rozgrywki. **I tu się pewnie zagorzałym fanom THE SETTLERS mocno narażę, ale moim zdaniem pójście w kierunku czegoś pomiędzy WARCRAFT 3 a AGE OF MYTHOLOGY wyszło temu tytułowi zdecydowanie na dobre.** Wreszcie jest to produkt, przy którym z jednej strony nie następuje szybkie odmóżdżenie, a z drugiej gracz nie zostaje przygnieciony koniecznością wykonywania tysięcy drobnych czynności, które szybko zniechęcały od poprzednich części osadniczej sagi.

ZŁO I DOBRO, JAK ZAWSZE

Zanim omówię najważniejsze zmiany, jakie wprowadzono do THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW, najpierw słów kilka o samej fabule. Otóż gracz wciela się tutaj w płowowłosego młodzieńca o niezbyt heroicznym imieniu Dario. Pacholę to wychowało się wśród gminu i nigdy chyba nie przeczuwało, że płynie w nim arystokratyczna krew. A konkretnie: królewska. I kiedy stary, dobry król udał się na wieczny spoczynek, a światu zagraża zły Kerberos (ciekawe, czy skojarzenia z Cerberem są na miejscu?), matka chłopca wyjawia mu całą

Co na ekranie?

Menu główne, statystyki, questy, dyplomacja oraz składanie hołdu wrogom

Kiedy nastąpi kolejne rozliczenie finansowe: podatki od pracowników i żołd dla wojów

Identyfikacja bezrobotnego osobnika. Pozwala uniknąć bezczynności pracowników

Ikona bohatera. Wywołuje i sprawdza, czy nikt go nie atakuje

Odmierza czas do ataku wroga



Tutaj możesz zyskać podpowiedzi ze strony mentora

Komendy, jakie możesz wydawać swoim wojakom

To okienko pokazuje liczebność, aktualne zdolności bojowe wybranej jednostki oraz doświadczenie

Podgląd wybranej postaci

3 rodzaje mapy i podgląd aktualnie wybranej

Podgląd statystyczny twojej osady. Dowiesz się z niego, jakie posiadasz środki finansowe, ile masz zasobów naturalnych, jak liczna jest populacja twojej nacji i czy obywatele są szczęśliwi

Gra jest typowa dla gatunku, więc tutorial tak naprawdę można sobie darować




Nie ma to jak piękna sceneria!

prawdę. Chcąc czy nie chcąc, będziesz musiał znów ratować świat.

Ja osobiście na walkę Dobra ze Złem mam po tylu latach grania alergię z wysypką. Szczególnie, że znów musimy opowiedzieć się po stronie ślicznitkiego do granic mdłości, czesanego na pazia lalusia, który niby to jest wielkim bohaterem. Phi, a czemu nie można stanąć po drugiej stronie barykady i w skórze Kerberosa pokazać ludziom, że Dobro zwycięża tylko w bajkach dla panienek z dobrych domów? No cóż, tak to już widocznie musi być, że autorzy gier na siłę wychowują nas na dobrych ludzi.

WIĘCEJ HEROSÓW

Na szczęście niezbyt przekonywujący następca tronu nie jest jedynym bohaterem tej zabawy. Podczas rozgrywki w trybie Singleplayer, zanim dojdzie do ostatecznego starcia z „wielkim złym", Dario napotka innych herosów. W tym momencie widać, że twórcy wyraźnie inspirowali się AGE OF MYTHOLOGY. **Podobnie jak tam, także i tu bohaterowie dostali do swojej dyspozycji specjalne zdolności.** Np. Pielgrzym może podkładać bomby i konstruować armaty, Salima ma umiejętność zastawiania pułapek, a Varg przywołuje stada wilków. Rzecz jasna, dodatkowo herosi z reguły doskonale spisują się w bezpośredniej walce. Mimo to nie radziłbym rzucać ich na pierwszą linię frontu – strata bohatera mocno osłabia siły Dobra. Śmierć Daria wręcz wyklucza możliwość ukończenia misji (o czym boleśnie przekonałem się już podczas pierwszego zadania).

Główna kampania składa się z piętnastu misji, poprzedzonych dość szczegółowym tutorialem. Najczęściej powtarzające się zadania to utrzymanie jakiejś osady i ratowanie jej przed niszczącymi najazdami Dark Hordes. Inne questy obejmują wyzwalanie oblężonych wiosek i miast, przebicie się przez linie wroga celem odzyskania dostępu do niezbędnych źródeł zasobów, odbudowanie szlaków handlowych, uwalnianie przyjaciół z niewoli czy walkę z plagami. Oczywiście z każdą misją zadania stawiane przed Dario i jego współpracownikami są coraz trudniejsze.

SPRAWNIEJ I ŁATWIEJ

Drugi element, który powoduje, że DZIEDZICTWO KRÓLÓW mocno różni się od swoich poprzedniczek z serii THE SETTLERS, to podejście do zarządzania osadami. **Przede wszystkim, zmniejszyła się liczba osadników (znacznie odchudzonych w porównaniu z dziwacznymi kuleczkami, z którymi mieliśmy do czynienia choćby w części czwartej).** Ponadto ich praca wydaje się o niebo lepiej zorganizowana i nie wymaga tak wiele uwagi ze strony zarządcy. Najważniejsi nadal są chłopi (SERFS), służący tu za robotników-budowlańców i wydobywczych. Przy ich pomocy jak najszybciej należy zbudować chaty, farmy, postawić kopalnie i uniwersytet. Gdy już te struktury powstaną, w twojej osadzie pojawią się robotnicy wykwalifikowani (na przykład górnicy) oraz uczeni. Ich zatrudnienie zapewnia nie tylko wzrost wydobycia (w przypadku górników), ale przede wszystkim dodatkowe wpływy z podatków. Powód: każdy pracownik płaci podatki. A gdy postawisz uniwerek i rozwiniesz w nim odpowiednią technologię, sam będziesz mógł ustalić ich wysokość. Niestety, wielkości podatków nie można sobie ustawiać wedle uznania. Wysoki poziom na krótką metę da ci spore przychody, które będziesz mógł wydać na rekrutowanie nowych żołnierzy. W chwili kryzysu warto się na to zdecydować. Jednak dłuższe uciskanie fiskalne swoich poddanych spowoduje, że albo w ogóle przestaną pracować, albo znacznie spadnie ich wydajność.


Główni bohaterowie muszą czasem szukać pomocy i porady u postaci niezależnych

Drugi element, który obok podatków ma wpływ na poziom zadowolenia osadników, to posiadanie łóżka w jednym z domków i dostępu do jedzenia. **Pamiętaj, by farmy i chatki stawiać nie tylko w odpowiednich liczbach, ale też w należytym miejscu.** Górnikowi nie będzie się chciało codziennie pomykać przez wioskę, by złożyć na poduszce swą steraną


Puszczenie z dymem wrogiej osady zawsze sprawia wielką przyjemność

Historia THE SETTLERS

THE SETTLERS 1994 rok

Wielki początek sagi. W USA gra wystąpiła pod tytułem: SERF CITY: LIFE IS FEUDAL. Jeśli masz ochotę na sentymentalny powrót do DOS'u, ściągnij sobie demo tej gry. Znajdziesz je pod adresem: http://www.dosgamesarchive.com/download/game/75. Plik „waży" aż... 651 kb!



THE SETTLERS 2 – 1996 rok

Na tym etapie rozpocząłem swoją przygodę z OSADNIKAMI, jeszcze za czasów Amigi. Nad grafiką się wtedy wręcz rozpływałem w zachwytach. Teraz sam w to nie mogę uwierzyć. Technologicznie to całe lata świetlne do tyłu, a tak naprawdę nie minęła nawet jedna dekada!



THE SETTLERS 3 + THE QUEST OF THE AMAZONS – 1999 rok

Dużo, bardzo dużo opcji i mikrozarządzania. Jednak seria pomału zaczęła wykazywać objawy stagnacji...



THE SETTLERS 4 – 2001 rok

Dostałem tę grę swego czasu do recenzji i po randce z nią myślałem, że już nigdy się z SETTLERSAMI nie przeproszę. Dobra propozycja dla zatwardziałych fanów, dla ludzi ze zdrowym podejściem – już raczej nie do strawienia. Gra na tamtym etapie, aż prosiła się o zmiany.




Zoom pozwala bliżej się przyjrzeć swoim jednostkom


Niszcz, pal i burz – to motyw przewodni ataku na nieprzyjacielskie tereny

łepetynę. Staraj się, by lokum i papu było w bezpośredniej bliskości jego miejsca pracy.

Po zbudowaniu najważniejszego budynku spośród prawie 70 dostępnych, czyli uniwersytetu, masz szansę na dalszą rozbudowę i ekspansję. Naukowcy w każdej chwili mogą pracować nad nowymi technologiami, a to pozwala na budowanie kolejnych obiektów przetwórstwa surowców naturalnych. To z kolei nie tylko zwiększa liczbę dóbr, jakie masz do dyspozycji, ale i daje dodatkowe wpływy z podatków (ktoś w takim tartaku musi przecież pracować). Jednak w pewnym momencie limit populacji się wyczerpie, więc o ile nie masz możliwości upgrade'u centrum miasta, będziesz musiał zająć się ekspansją terytorialną.

PAPIER KONTRA NOŻYCZKI

Jak się można domyślić, ani wykonanie głównych zadań, ani zajmowanie nowych terytoriów nie ma prawa się powieść, jeśli nie będziesz posiadał odpowiednio silnych jednostek bojowych. I tu mamy do czynienia z kolejną innowacją w wykonaniu programistów z Blue Byte. Po pierwsze, zmienił się sam system rekrutacji. W SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW można najmować całe drużyny wojaków pod dowództwem kapitana. To, czy drużyna stawi się w komplecie, zależy od zasobności twojego portfela oraz od limitu populacji. **Warto kompletować pełne pięcioosobowe ekipy, bowiem jeśli uda ci się je w danej misji sprawdzić w boju, zdobywają doświadczenie.** Co ciekawe, jeśli jeden z członków drużyny polegnie na polu chwały, możesz pozostałych cofnąć do koszar, gdzie uzupełnisz braki. W HoK możesz najęć cztery typy wojsk: włóczników, łuczników, rycerzy używających mieczy oraz kawalerię. Wszystkie te formacje wchodzą ze sobą w interakcje na zasadzie „papier/nożyczki/kamień".

Musisz zatem wysyłać do boju odpowiednie jednostki.

Sama walka nie jest jednak zbyt wymagająca. W zgiełku bitewnym nie ma czasu i miejsca, by wydawać skuteczne rozkazy (no może poza sterowaniem głównym bohaterem, który właśnie wtedy najczęściej korzysta ze swoich specjalnych zdolności). **Powodzenie w misjach uzależnione jest głównie od szybkiego produkowania jednostek, upgrade'owania ich oraz utrzymaniu przy życiu w kilku kolejnych starciach.** Dobrym pomysłem jest więc wysłanie do boju kilku formacji równocześnie. Mając przewagę liczbową, w miarę sprawnie rozprawią się z wrogiem i zyskają cenne doświadczenie.


Jak ognia unikaj śmierci głównych postaci!

NOWE SZATY

Kolejna nowość (której należało się spodziewać z uwagi na zgrzebność dwuwymiarowej grafiki czwartej części THE SETTLERS) to silnik graficzny, przenoszący OSADNIKÓW do środowiska trójwymiarowego. Rzeczywiście, świat DZIEDZICTWA KRÓLÓW w niczym nie odstaje prezentacją wizualną od najlepszych dzieł z gatunku RTS. Ukształtowanie terenu, wygląd budynków i postaci, opcja bardzo dużego zoomu – te elementy na pewno przypadną do gustu estetom. W terenie biega leśna zwierzyna, zmieniają się pory roku oraz warunki pogodowe. Nie jest to co prawda jakaś supernowość w gatunku RTS, ale tutaj przynajmniej te zmiany środowiskowe mają jakieś praktyczne znaczenie. Gdy nauczysz się alchemii i swoim wrogom zafundujesz śnieżycę, masz pewność, że spadnie skuteczność ich łuczników. Z kolei nastanie zimy oznacza zamarznięcie wody, co pozwala twoim wojom zbadać obszary wcześniej niedostępne. **Warto wspomnieć, że cut-scenki, których jest w tej grze sporo, w większości przypadków nie są prerenderowane (jedynym wyjątkiem jest intro).** Zależą od poczynań gracza – np. od liczby żołnierzy, jaka mu towarzyszy.

Jeśli chodzi o wady oprawy wizualnej, muszę się przyczepić do rotacji kamery. Gdy puścisz przycisk obracania, obraz wraca do swojego pierwotnego położenia. Jest to rozwiązanie durne. Np. podczas potyczki chciałoby się na stałe patrzeć na pole bitwy pod innym kątem. Tymczasem trzymając ten nieszczęsny przycisk, wydawanie innych poleceń jest co najmniej utrudnione, jeśli nie niemożliwe. Z kolei zoom, jak to często ma miejsce w strategiach, dobry jest do podziwiania struktur i ludzi w chwili spokoju. Przy dynamicznej potyczce jest absolutnie niefunkcjonalny. Ostatnia rzecz związana z grafiką, czyli menusy, można zdecydowanie zapisać temu tytułowi na plus. Są one zarówno estetyczne, jak i funkcjonalnie porozmieszczane.

O ile grafika w OSADNIKACH jest niemal bez zarzutu, do oprawy dźwiękowej mam spore zastrzeżenia. Zresztą, są to zastrzeże-


Jak widać, po najeździe Mrocznych Hord miejscami jest co odbudowywać

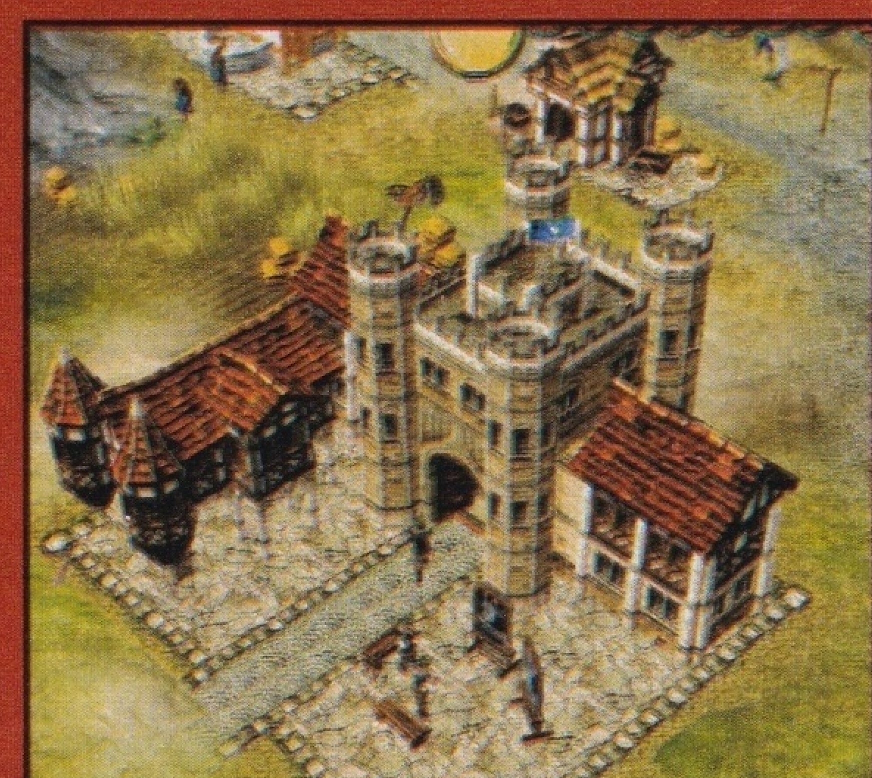
Pierwsze dwie minuty misji w SETTLERS V

Pierwsze chwile części misji wyglądają mniej więcej tak samo.


Sprawdź, w jakim stanie jest twoja osada. Jeśli budynki płoną, wyślij swoich robotników, żeby je naprawili


Pierwszą strukturą, którą bezzwłocznie trzeba postawić, jest „centrum" wioski lub miasta. Bez niego nie zatrudnisz górników, rzemieślników czy naukowców – a to daje wpływy z podatków


Zatrudnij tylu robotników, ilu ci potrzeba. Część wyślij do budowania kopalni, tak aby wydobycie złóż odbywało się szybciej i przy pomocy wykwalifikowanych pracowników. Inni niech postawią odpowiednią liczbę chatek i farm. Pozostali mogą iść do lasu rąbać drzewa


A oto najważniejszy z bardziej skomplikowanych budynków – uniwersytet. To tutaj poznaje się nowe technologie, które z kolei pozwalają na budowanie nowych struktur i unowocześnianie już istniejących

„OSĄDNICY", czyli prawdziwie polska, nieocenzurowana wersja THE SETTLERS


Książęta Dżojus i Kompus w jednym grali domku


....Dżojus lubił wyścigi...


...A Kompus strategie


Pewnego dnia przyszedł niedobry pan z sąsiedniej krainy Microsoft i machając orężem praw autorskich, zażądał papierów na „windę"...


...więc król Crack, chcąc uniknąć wojny, wezwał swych poddanych, by ktoś dobrowolnie oddał książętom licencję. Tak też się stało


„Synku" – rzekła królowa Czita – „tu są wszystkie kody oraz numery licencji. Zbierałam je dla was całe życie". Swymi TIPS'owanymi palcami wskazała synkowi starusieńkiego, wysłużonego PenDrive'a, po czym wyzionęła ducha... Odtąd książę oraz jego brat grali długo i szczęśliwie. Tymczasem król Crack dalej łupił monopol sąsiada. A że potem nadeszły mroczne wieki, to wszak nie Cracka wina, prawda?

nia typowe dla strategii czasu rzeczywistego. Chodzi głównie o dużą powtarzalność komentarzy wygłaszanych przez bohaterów oraz narratora. O ile na początku zdania wymawiane bardzo ładną angielszczyzną (w wydaniu brytyjskim) są całkiem miłe dla ucha, o tyle hasło „twój bohater jest atakowany, broń się", wymówione po raz czterdziesty, przyprawia o szczękościsk. Szczególnie zwłaszcza, gdy to ja jestem stroną atakującą i dobrze wiem, co się dzieje. **Odrobinę lepiej, a miejscami nawet bardzo dobrze wypada muzyka, której nie czułem się w obowiązku wyłączyć.** Dźwięki są takie ludyczno-celtycko-nastrojowe i całkiem nieźle wprowadzają w klimat zabawy.

MULTI

Nie może także zabraknąć kilku słów o trybie Multiplayer, który obok opcji „skirmish" przeciw komputerowi (osiem map), jest trzecim możliwym trybem zabawy. Gra wieloosobowa obsługiwać będzie do sześciu zawodników, pojedynkujących się przez LAN lub Internet. Znajdują się tutaj trzy opcje. Pierwsza to „podbój" – czyli innymi słowy „last man standing". Ten, kto wykończy pozostałych na mapie, niszcząc im kwaterę główną, wygrywa. Druga opcja to wyścig technologiczny, w którym zdobywa się punkty za każdą nową technologię. Najszybszy zespół wygrywa. Ostatnia kategoria to gra na punkty. Tylko w niej nie można włączyć „czasu pokoju", czyli ustalić okres, kiedy nie wolno atakować przeciwnika. Ubisoft zapowiada, że jeśli chodzi o wprowadzanie rankingu graczy, na stronie internetowej dedykowanej bataliom sieciowym będzie można znaleźć system drabinkowy. Obecnie mamy łącznie do dyspozycji jedenaście map sieciowych.


Ani deszcze, ani śniegi nie przeszkodzą chłopom w budowie

Po bitwie możesz przeanalizować szczegółowe statystyki

THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW **jest grą, która może u graczy wywołać mieszane uczucia. Najtrudniej będzie ją zaakceptować nieugiętym fanom poprzednich części serii.** Główny zarzut, jaki można tej grze stawiać, to spłycenie warstwy ekonomicznej. Nie zarządza się tu już tak szczegółowo swoją osadą, nie trzeba się przekopywać przez tony poleceń. Jednak mimo uproszczeń, tytuł ten nie traci nic ze swej istoty: nadal trzeba podejmować decyzje konstrukcyjne w odpowiedniej kolejności, nadal należy pilnować, czy zaspokojone są potrzeby twoich podwładnych (każdego z nich można podejrzeć, sprawdzając, co myśli). Nadal większy nacisk położony jest na budowanie, a nie na wojaczkę. Jednocześnie z drugiej strony nie ma tu już miejsca na takie przestoje jak w poprzednich częściach. Zegar w prawym górnym rogu pokazuje, za ile minut uderzy wróg. Nie można sobie spokojnie usiąść – budując, wydobywając i rekrutując. Tempo jest szybsze (i dobrze!), jest też więcej opcji militarnych. To powinno spowodować, że do gry przekonają się ci, którzy do tej pory omijali ją szerokim łukiem. A myślę, że starzy fani serii, nawet jeśli trochę pokręcą nosem, to jednak również zdecydują się poświęcić jej kilka chwil. Moim zdaniem warto!

W kupie raźniej – im więcej wojsk, tym większa szansa na łatwe zwycięstwo. Umiejętności taktyczne schodzą na drugi plan

Strategiczna Czasu Rzeczywistego

The Settlers: Dziedzictwo Królów

5+

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

Wymagania sprzętowe: Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 1,15 GB wolnego miejsca na HDD

Soft / CD Projekt

www.thesettlers.com

cena 99.90

\+ Klasyka w nowej oprawie, bardziej przystępna, trochę więcej wojowania

– Zbyt uproszczona, powtarzane komentarze bohaterów

grafika 5+

dźwięk 4

frajda 5+

Klasyka gatunku w nowej oprawie, o wiele bardziej przystępna. **Warto spróbować tego odświeżonego, niemieckiego dania**

Tekst: Bartosz „baTTleS" Lewandowski

3 w 1 – kontynuacja EUROPY UNIVERSALIS to lekcja historii skuteczniejsza niż walka z łupieżem przy pomocy Head & Shoulders

Dwa Trony – Wojna Róż · Victoria · Korona Północy

Czasami jest tak, że wystawienie oceny testowanemu tytułowi przysparza recenzentowi świeżej kępki siwiutkich włosów na głowie. Szczególnie, gdy zamiast jednej gry trzeba równocześnie obskoczyć trzy. W przypadku pakietu o umownym tytule VICTORIA należało zatem spojrzeć na produkt nieco inaczej niż zwykle.

KORONA PÓŁNOCY i DWA TRONY

Najpierw rzućmy okiem na dwie części, które są bardzo do siebie podobne, a zarazem można je uznać za bezpośrednie kontynuatorki EU. W KORONIE rozgrywające się na twoim monitorze wydarzenia dotyczą historii walk toczonych przez rozbite na feudalne księstwa skandynawskie kraje (Norwegia, Szwecja, Dania, Finlandia) oraz przez Rosję i Prusy. Fabuła rozpoczyna się w 1275 roku, a kończy w 1340. Do wyboru masz sześć kampanii, w trakcie których obejmujesz dowództwo nad wszystkimi frakcjami po kolei. Oczywiście poziom trudności w każdym przypadku będzie inny.

Zarówno w KORONIE, jak i w TRONACH **bez kłopotu odnajdzie się każdy gracz – nawet początkujący, który niewiele miał dotychczas wspólnego ze strategiami.** Po prostu na początku rozgrywki tak naprawdę niezbyt wiele się dzieje. W KORONIE PÓŁNOCY każdy gracz na starcie posiada raptem jedną prowincję. A że w danej prowincji (dotyczy to także DWÓCH TRONÓW) można w ciągu jednego miesiąca wykonać tylko dwa ruchy strategiczno-ekonomiczne (upgrade budynku, stworzenie jednostki), początkowo możesz odnieść wrażenie ślamazarności akcji. Owo odczucie potęgowane jest przez fakt, że sąsiadujące z tobą prowincje w ogóle nie kwapią się do ataku. Spokojnie zaplanujesz ekspansję, a nawet jak ktoś będzie chciał wypowiedzieć ci wojnę, uproszczony system dyplomacji pozwala uniknąć niechcianej konfrontacji. **Nawet najbardziej zajadły wróg po kilkakrotnej prośbie o pokój albo kilku cennych darach złożonych u jego stóp jakoś dziwnie mięknie.** Swoją drogą, walka nie jest zbyt atrakcyjna – ani nie wymaga przesadnego myślenia, ani nie zachwyca graficznie (ech, ten ROME się znów przypomniał...).



Małżeństwo to też sposób na ekspansję terytorialną

Rozbudowa prowincji polega na stawianiu rynków, farm, koszar, murów obronnych, kościołów. Zadaniem gracza, poza ekspansją terytorialną, jest utrzymanie na wysokim poziomie zadowolenia mieszczuchów, rycerzy, kleryków i chłopów. Czasem poza twoimi własnymi działaniami pojawiają się też zdarzenia losowe oraz historyczne, które mają wpływ na dalszy przebieg gry. Wszystko razem przedstawione jest na dwuwymiarowej planszy, która, choć barwna i posiadająca animacje, w obecnych czasach nieco trąci myszką.


Oprawa graficzna VICTORII rewelacyjna na pewno nie jest



Gdy staniesz się sławny, ludzie będą chcieli u ciebie służyć

DWA TRONY, wyprodukowana nieco później, opiera się na takich samych prostych zasadach jak tytuł opisany powyżej. Sam temat jest za to bardziej atrakcyjny – mamy tu do czynienia z Wojną Stuletnią, toczoną w latach 1337 a 1451 między Francją i Anglią oraz z angielskim konfliktem domowym – tzw. Wojną Dwóch Róż. I KORONA, i TRONY to naprawdę przystępne tytuły, nawet jeśli czasem zbyt uproszczone. Powinny stanowić lekkostrawną rozrywkę dla fanów EU i strategii w ogóle.



VICTORIA

Tej części, przedstawiającej historię epoki wiktoriańskiej, można by poświęcić całą, odrębną recenzję. Jest to jednocześnie gra o wielkim potencjale, jak i nieliche wrzód na... plecach. **Od razu zaznaczam – po zakupie gry od razu szukaj patcha z numerem 1.03, jeśli nie chcesz umrzeć z frustracji albo wiecznie restartować kompa.** Dość powiedzieć, że plik tekstowy omawiający zmiany „łatki" ma rozmiary przeogromne.

Podczas czterech kampanii (1836-1920) możesz stanąć na czele wielkich frakcji, takich jak Francja czy Anglia, albo poświęcić swą uwagę historycznie mniej znaczącym krajom, na przykład takiej Argentynie. Liczba opcji ekonomicznych i politycznych jest tak gigantyczna, że mógłbym je wymieniać przez bitą godzinę. Dość powiedzieć, że samych wynalazków jest grubo ponad setka, a zadowolenie twoich poddanych zależy nie tylko od ich profesji, ale także religii, poglądów politycznych, podejścia do kwestii wolnego handlu, pluralizmu, służby wojskowej i mnóstwa innych rzeczy. Przykłady takiej obfitości można by mnożyć, ale to wszystko razem podane jest w bardzo nieprzystępnej formie – interfejsowej i graficznej. Nudne kolory, praktycznie zero animacji, nakładające się na siebie zakładki powodują ból głowy. W dodatku o wszystko musisz martwić się sam i to w czasie rzeczywistym. Sumując – tylko dla hardcore'owych miłośników skrupulatnego zarządzania. Jeśli jednak ktoś takim miłośnikiem jest, seria EU z pewnością należy do elity gatunku.

Strategiczna

Victoria, Dwa Trony, Korona Północy — **4**

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

⌘ **Wymagania sprzętowe:** Procesor 450 MHz, 64 MB RAM, 600 MB wolnego miejsca na HDD

⌘ **Strategy First / CD Projekt**

⌘ www.paradoxplaza.com

cena 99.00

\+ Trzy gry w cenie jednej, ciekawe okresy historyczne...

– Zadania albo za proste, albo za trudne, przestarzała grafika, bugi

grafika	3+
dźwięk	4
frajda	5

Trzy niezłe gry strategiczne w cenie jednej. **Szkoda tylko, że dotarły do naszego kraju lata świetlne po swojej zachodniej premierze...**

tekst: Bartosz ‚baRTeS' Lewandowski

BLOWOUT

Czy granat (w postaci BLOWOUT) po blisko 2 latach od wyciągnięcia zawleczki może jeszcze kogokolwiek rozerwać?

Konsolowe sterowanie

Nie da się ukryć, iż BLOWOUT został stworzony z myślą o konsolach i ich padach. Sterowanie za pomocą myszki i klawiatury nie należy do najłatwiejszych. Problem polega na tym, iż celowanie jest uzależnione od kierunku poruszania się. W momencie, gdy się odwracasz, celownik przeskakuje na drugą stronę, niczym odbity w lustrze. Jednocześnie na tej samej zasadzie zmienia się sterowanie, co jest strasznie mylące. Najprościej byłoby uniezależnić poruszanie się (klawiatura) od celowania (myszka). Niestety, za późno już na zmiany.


Dutch robi taką demolkę, że robaki wypadają z ekranu

Podejdę jeszcze tylko kilka kroków i będę miał go na celowniczku. A potem...

Przewijające ekran strzelaniny były niegdyś najpopularniejszą formą rozrywki w świecie gier komputerowych. Dzisiaj ich rolę pełni gatunek FPS z HALF-LIFE 2 i DOOM 3 na czele. Czy jednak nadejście nowego musi oznaczać koniec starego?

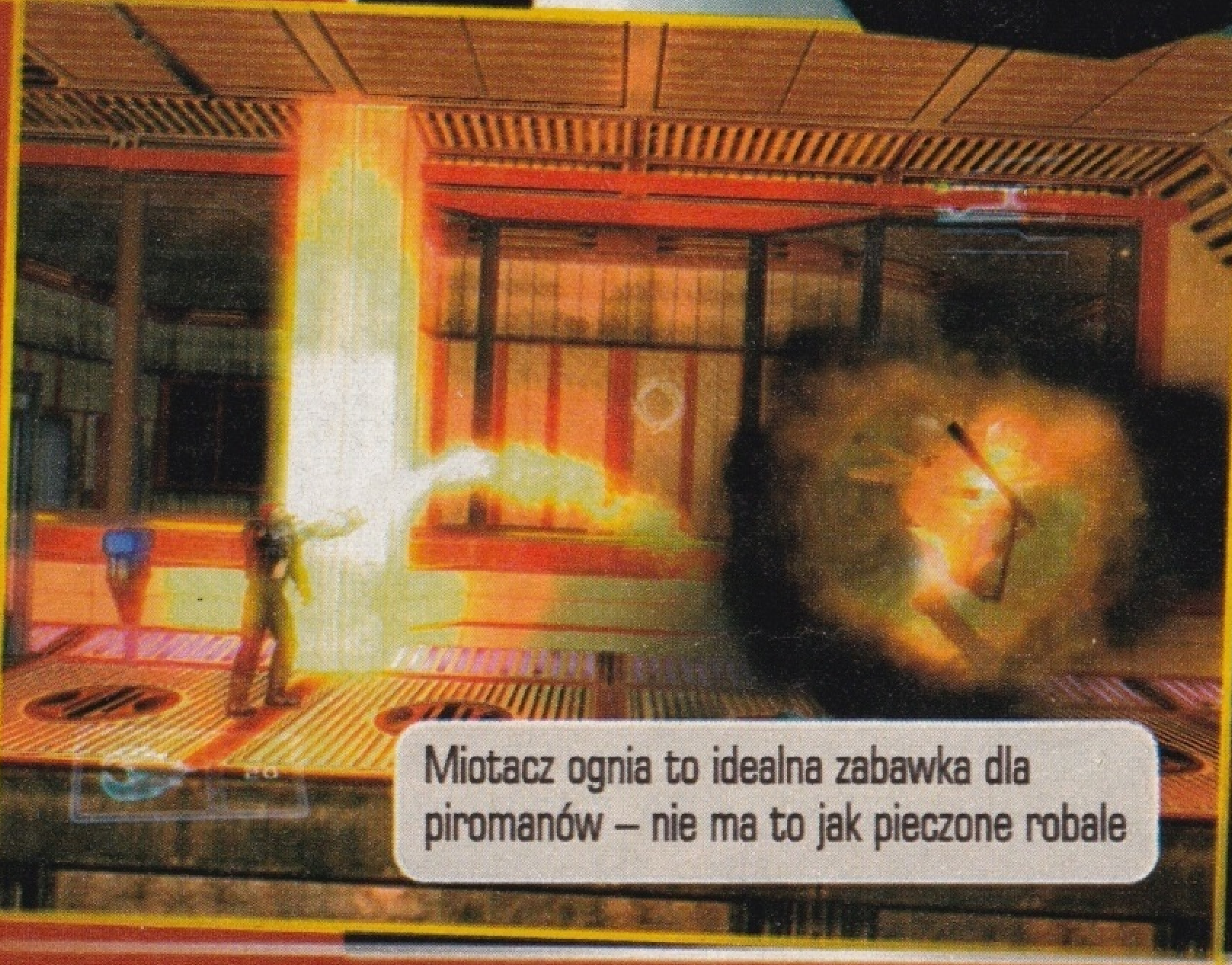
W BLOWOUT wcielasz się w czarnoskórego komandosa Johna „Dutch" Cane'a, który żyje z doprowadzania do porządku baz kosmicznych opanowanych przez mutanty bądź robale. Mottem „Holendra" jest: strzelaj, aż wróg przestanie się ruszać, w razie potrzeby powtórz czynność.

Akcję gry obserwujesz z boku. Dutch porusza się tylko w dwóch kierunkach (lewo bądź prawo). Do zmiany poziomu należy użyć wind bądź rakietowego plecaka. Jetpack ma jednak ograniczoną moc – może wynieść postać tylko 2 poziomy wzwyż. Całość sprowadza się do dwóch wymiarów – wystarczy obserwować krawędź ekranu.

BLOWOUT składa się z 10 poziomów o wzrastającym stopniu trudności. Pierwszy można potraktować jako samouczek. Dopiero od drugiego rozpocznie się właściwa rzeźnia. Nie będę ukrywał, iż eksterminacja robali to główna rozrywka w BLOWOUT. Do walki staje 14 odmian mutantów oraz przerośniętych insektów. Większość z nich potrafi pluć żrącymi wydzielinami, ziać ogniem albo miotać kulami energii. Niektóre są nawet w stanie latać. Na końcu każdego etapu czeka na ciebie boss, czyli wyjątkowo przerośnięte coś, blokujące dalszą drogę. Wszystkie żywe istoty w BLOWOUT łączy jednak nieodparta chęć pałaszowania twoich wnętrzności. Oczywiście nie możesz do tego dopuścić!

Opuszczone bazy mają własne mechanizmy obronne. Te zamiast niszczyć robale, skupiły się na ludziach. Najbardziej upierdliwe są działka podwieszane pod sufitem, które zaczynają strzelać, zanim jeszcze pojawią się na ekranie. Na szczęście nie zadają zbyt dużych obrażeń. O wiele niebezpieczniejsze jest spotkanie z laserową wiązką czy dronami-piłami. Najlepszym sposobem na ich pokonanie jest czasowa dezaktywacja – wystarczy, że poślesz im serię z karabinu. Podczas penetracji bazy naprawdę ciężko się nudzić.

Niewątpliwym atutem BLOWOUT jest bogaty arsenał broni. Podstawowy szybkostrzelny karabinek ma nieograniczony zapas amunicji i właśnie dlatego posłuży ci aż do ostatniego etapu. Z ciekawszych broni warto wymienić: miotacz ognia, karabin plazmowy, nailgun, granatnik, ciężki karabin maszynowy á la Terminator czy niezastąpiony sonicgun. Ten ostatni strzela błękitnym (sic!) strumieniem dźwięku, wprawiając cały ekran w drżenie.


Miotacz ognia to idealna zabawka dla piromanów – nie ma to jak pieczone robale

Twórcy trochę na wyrost chwalą się, iż BLOWOUT oferuje dynamiczną strukturę plansz. Jest to prawda tylko w małym stopniu. W wybranych miejscach labiryntów możesz zburzyć ścianę bądź podłogę. Najczęściej kryją się za nimi sekretne komnaty z dodatkowym wyposażeniem, apteczkami i bonusami. Jednak nie licz na to, że w dowolnej chwili będziesz mógł rozwalić mur i utorować sobie drogę na skróty.

Minęły blisko 2 lata od wyprodukowania BLOWOUT. W przypadku programów komputerowych, a zwłaszcza gier akcji, czas jest nieubłagany. Grafika BLOWOUT prezentuje się obecnie słabo. Całość funkcjonuje na pomieszaniu sprite'ów, odrobiny efektów 3D oraz statycznego tła. Udźwiękowienie ucierpiało o wiele mniej. W końcu w tej materii poza zwiększonym próbkowaniem i trójwymiarowymi efektami niewiele się zmieniło. Huk wystrzałów, syk płomieni, skwierczenie wrogów, a nawet dźwięk rykoszetów – wszystko jest na swoim miejscu. Podczas zabawy najbardziej brakowało mi jakiejś dynamicznej muzyczki. Zamiast niej słychać tylko pikanie komputerów oraz syntetyczny kobiecy głos, informujący o zmianie poziomu czy zakazie palenia w bazie.

Czy wydałbym grubą kasę na BLOWOUT? Raczej nie. Jeśli jednak grę można zdobyć za mniej niż 20 zł, dla wielu może stać się ciekawą alternatywą. Eksterminację czas zacząć!


Jetpack pozwala unikać kontaktu z lądowymi plugastwami

Akcja / TPP

BlowOut — **3**

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

⌘ **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 1 GB wolnego miejsca na HDD

⌘ **Terminal Reality / Nova Gra**

⌘ http://www.blowoutgame.com/

cena 19.90

+ Milutki arsenał broni, oldschoolowy klimat, bestiariusz

– Przestarzały silnik, grafika, brak muzy, konsolowe sterowanie

grafika 2

dźwięk 3+

frajda 3+

BLOWOUT miał swoje dni chwały wiele miesięcy temu. Nie przeszkadza to jednak w dobrej zabawie, o ile tylko potrafisz wybaczyć grze mizerną grafikę

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

Jeśli twoi współmieszkańcy reagują alergicznie na hymn Ligi Mistrzów, kup im stopery. Będziesz go słuchał kilka razy na godzinę



Menago przeżywa każdy mecz swojej drużyny

Najnowszy symulator futbolu zawiera kilka interesujących nowości. Najciekawszą jest rozbudowana opcja sezonu. Jak zwykle wcielasz się w rolę menadżera, którego na początku sam tworzysz.

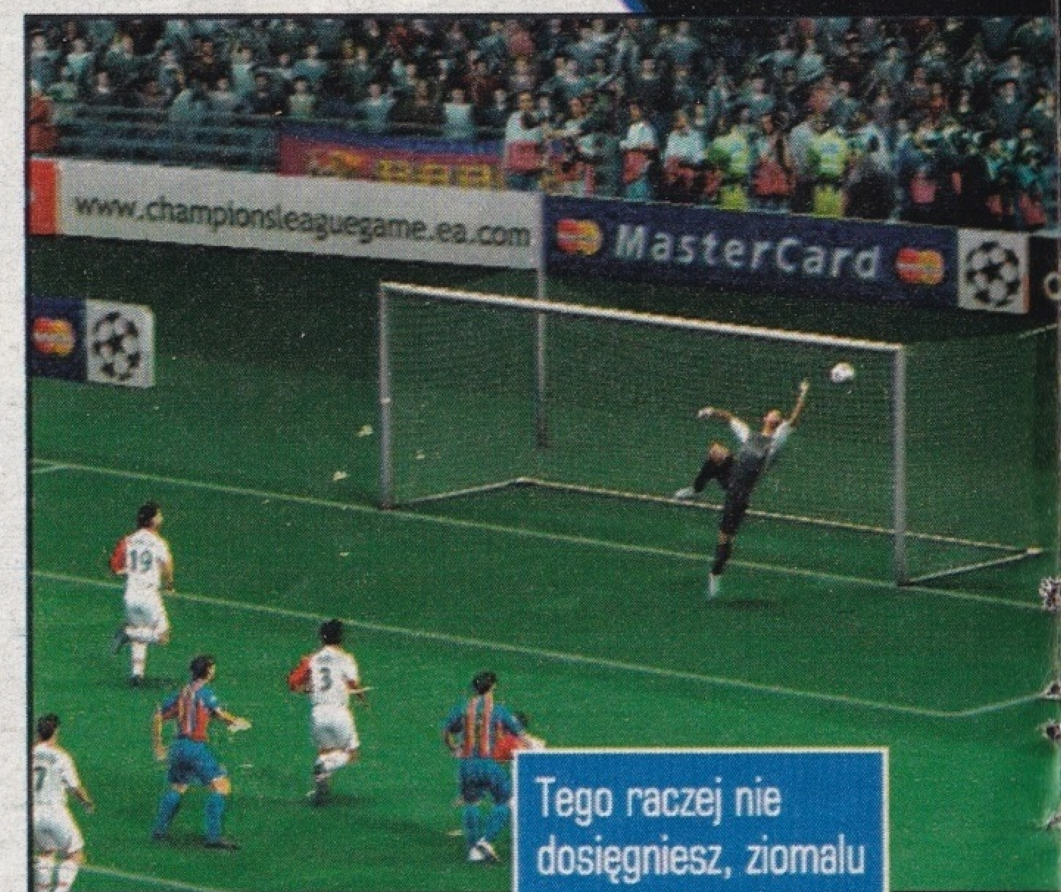
System kreacji menago robi wrażenie. Przed rozpoczęciem gry określasz na przykład kształt i grubość górnej wargi, wypukłość czoła czy kolor pasków na ziomalskim dresiku Adidasa. A kiedy już się wylansujesz, dostajesz do prowadzenia drużynę w ostatniej kolejce sezonu. Pierwszym twoim zadaniem jest wygranie meczu, który umożliwi ci wystartowanie w eliminacjach do Ligi Mistrzów. Później prowadzisz klub, wypełniając polecenia prezesa takie jak na przykład: sprzedaż 3 graczy i kupno w zamian młodszych, rozegranie meczu z rezerwami, strzelenie w sparingu przynajmniej 3 goli itp. Zadań jest w sumie 50. Ta opcja fantastycznie urozmaica grę. Po każdym meczu możesz przeczytać nagłówki gazet i wysłuchać komentarza fachowców oraz kibiców w Talk Radio, będącym kolejnym nowym patentem EA Sports. Relacje są ciekawe, trafne i adekwatne do poziomu zaprezentowanego przez twoją drużynę. **Szkoda tylko, że sezon można rozegrać tylko drużynami z 5 najlepszych lig.** We wszystkich innych opcjach gry masz do wyboru 239 drużyn, z czego 3 polskie: Legię, Polonię i Wisłę. Spośród innych trybów ciekawa jest możliwość rozegrania meczu „sytuacyjnego". Możesz w nim określić stan meczu (minutę, wynik, ilość kartek) w chwili rozpoczęcia gry. Możesz stworzyć także własną ligę, dowolny turniej oraz rozegrać samą Ligę Mistrzów. **Niestety, nie doszukałem się możliwości odbycia tych rozgrywek w oryginalnych, tegorocznych grupach.** To pierwszy poważny brak.



Coś mało mięsista ta

Niech nam grają

Wśród zespołów, których piosenki pojawiają się w grze, znajdziesz: Japa Jenist, Morel, Felix de Houscat, Fingathing, Skalpel, Bonowo, Hexstatic, Fila Brazilia, Wagon Christ czy Double Trouble. Gwiazda goni gwiazdę. Podobno zespoły muzyczne zabiegają o to, aby ich kawałki znalazły się w grach. Szkoda, że twórcy EA Sports nie zadbali o choćby jeden hicior.



Tego raczej nie dosięgniesz, ziomalu

Do plusów gry trzeba natomiast zaliczyć dopracowane poruszanie się piłki po boisku, pozwalające na lepsze sterowanie zawodnikami (na przykład przy linii autowej). Wprowadzono nowy sposób rozgrywania rzutów wolnych i rożnych. **Nareszcie dopracowano też powtórki najciekawszych akcji, które teraz widzisz po każdym wyjściu piłki poza boisko.** Dopieszczono również powtórki fauli i upadków piłkarzy. Animacje, jak zawsze, stoją na najwyższym poziomie. Warunki pogodowe nadal mają przełożenie na grę (słońce oślepia, podczas deszczu biega się trudniej). Nowością jest odgwizdywanie przez sędziów zagrań ręką.



Faraday, so close

Poprawiono również dźwięk. Odgłosy z boiska brzmią jak rzeczywiste, zwłaszcza przy uderzeniu piłki w słupek czy pokrzykiwaniu piłkarzy na kolegów z drużyny. Rozczarowaniem jest natomiast Jukebox, czyli zestaw utworów, które słyszysz pomiędzy meczami. Gdzie te czasy, kiedy uszy pieścił SONg2 Blura? Teraz nie ma tu żadnej znanej ani ciekawej piosenki. Do minimum ograniczono też liczbę możliwych do wykonania zwodów. Za każdym razem, gdy przy piłce będzie Ronaldinho, aż cię skręci, że nie możesz wykonać jego popisowej sztuczki. To element, nad którym bezsprzecznie w EA Sports powinni popracować. Dopracowania wymaga także komentarz. **Irytujące jest, że po każdym wygranym meczu komentatorzy chwalą drużynę i mówią o jej dalszych szansach na awans do fazy pucharowej – mimo iż faktycznie twoja drużyna właśnie odpadła z rozgrywek.** Warto byłoby też pomyśleć o polskojęzycznej wersji komentarza. Twórcy serii FIFA powinni też w końcu przełamać się i wprowadzić nowe ligi, między innymi polską. Liczba drużyn, które możesz wybrać, jest imponująca, ale za cenę ponad 100 złotych można wymagać ulepszenia gry także w tej kwestii. Poprawienia wymaga też opcja treningu. W obecnej formie brakuje możliwości wyćwiczenia konkretnych akcji czy zagrań.

Generalnie UEFA CHAMPIONS LEAGUE to świetny program. Z każdym kolejnym meczem będziesz odczuwał coraz większą przyjemność z jej posiadania. Rozgrywka jest dość trudna, więc szybko się nie znudzisz. A kiedy opanujesz toporne akcje á la Roman Oleszczuk i nauczysz się podstawowych zagrań, będziesz mógł czarować stadiony Europy. Żeby jednak skonstruować akcję-marzenie, będziesz musiał najpierw spędzić przed monitorem wiele godzin. Tak czy inaczej, frajda gwarantowana.

Sportowa

UEFA Champions League 2004/2005 — **5**

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**

⌘ **Wymagania sprzętowe:** Procesor 600 MHz, 128 MB RAM, 800 MB wolnego miejsca na HDD

⌘ **EA Sports / EA Polska**
⌘ www.uefachampionsleaugegame.ea.com

cena 109.00

+	−
Rozszerzona opcja sezonu, grafika, dopracowany ruch zawodników	Brak polskiej ligi, mały wybór zawodników oraz drużyn

grafika 5
dźwięk 5
frajda 5

Gratka dla fanów futbolu, wciągająca niczym potwór z Loch Ness. **Szkoda, że na murawie nie ma biało-czerwonych...**

tekst: Kamil „Bono" Brzózka

KUKAJ.PL

WIĘCEJ GADŻETÓW NA WWW.KUKAJ.PL

X - POLIFONY F - MONOFONY

IMPREZKA

X F 052912 ALCAZAR – This is the World We Live in

- X F 035112 ATB - Ecstasy
- X F 050412 AVENTURA – Obsesion
- X F 053112 BRIAN MCFADDEN – Real to Me
- X F 048612 BRITNEY SPEARS - My Prerogative
- X F 053012 CELINE DION – Beautiful Boy
- X F 048712 C. AGUILERA & M. ELLIOT - Car Wash
- X F 075012 DANZEL - Pump it up
- X F 049312 DEPECHE MODE - Enjoy the Silence '04
- X F 049912 DESTINY'S CHILD - Lose My Breath
- X F 074712 ERIC PRYDZ - Call on Me
- X F 052212 GEORGE MICHAEL - Amazing
- X F 048912 GWEN STEFANI - What You Waiting For
- X F 052812 JA RULE & R. KELLY & ASHANTI – Wonderful
- X F 052712 KELIS & ANDRE2000 - Millionaire
- X F 049012 K'MARO - Femme Like You
- X F 031012 MAROON 5 - She Will Be Loved
- X F 047712 NATASHA BEDINGFIELD - These Words
- X F 050012 SARAH CONNOR - Living to Love You
- X F 052612 USHER & ALICIA KEYS – My Boo

POLSKA MUZA

X F 033912 IVAN I DELFIN - Jej czarne oczy

- X F 052312 ANIA DĄBROWSKA - Inna
- X F 052512 ANIA DĄBROWSKA – Tego chciałam
- X F 036312 LADY PANK - Stacja Warszawa
- X F 053212 KASIA KOWALSKA – Prowadź mnie
- X F 053312 K.KRAWCZYK&PIASEK – Przytul mnie życie
- X F 034112 MANDARYNA - Here I Go Again
- X F 050212 MONIKA BRODKA - Ten
- X F 050512 MYSLOVITZ - Życie to surfing
- X F 050112 PIDŻAMA PORNO - Nikt tak pięknie...
- X F 049512 WILKI - Fajnie, że jesteś
- X F 049412 WILKI - Słońce pokonał cień

EXTRAMOCNE

X F 023012 METALLICA - Master of Puppets

- X F 052412 APOCALYPTICA - Bittersweet
- X F 050712 MOLD - Osobliwie
- X F 044912 RAMMSTEIN - Amerika
- X F 050612 WITHIN TEMPTATION - Stand My Ground

ELO ZIOMAL

X F 048512 SIDNEY POLAK - Chomiczówka

- X F 021512 JEDEN OSIEM L - Jak zapomnieć
- X F 033412 52 DĘBIEC - To my Polacy
- X F 048312 DONIU - Przestrzeń
- X F 049712 KUKIZ I PIERSI - Nie gniewaj się Janek
- X F 049612 LIBER&DONIU&KOMBII - Nasze rendez-vous

Chcesz ściągnąć dzwonek polifoniczny? Wyślij SMS o treści np. X 052912. na numer **7592**
Wyślij dzwonek znajomemu - wyślij np. XZ 052912 50xxxxxxx na numer **7592**
Aby ściągnąć dzwonek monofoniczny na Nokię/Samsunga: wyślij SMS o treści F 052912 na numer **7292**
Monofon dla znajomego - wyślij np. FZ 052912 50xxxxxxx numer **7292**
Monofon na Motorolę/Siemensa/Sony - wyślij R 052912 na numer **7292** a dla znajomego - wyślij np. RZ 052912 50xxxxxxx numer **7292**.
Pamiętaj o spacji pomiędzy literą X, XZ, F, FZ, R, RZ a cyframi!
Opłaty: numer 7292 - 2 zł/2,44 zł z VAT, numer 7592 - 5 zł/ 6,10 zł z VAT

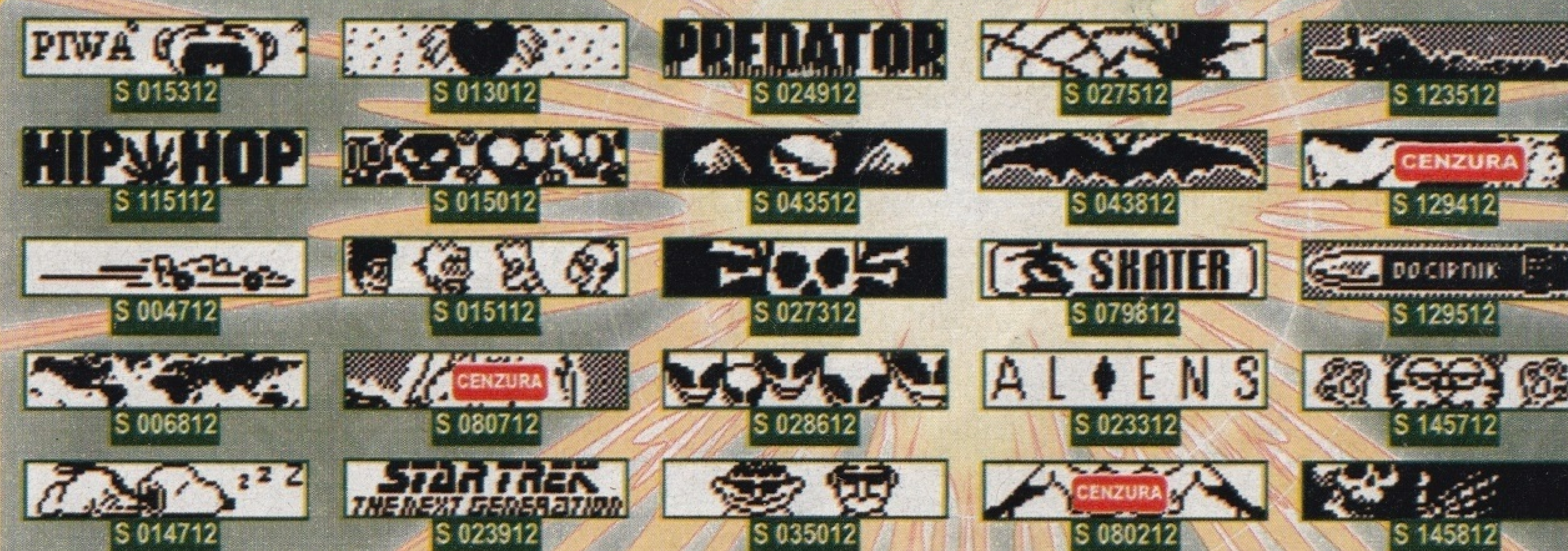
OBRAZKI 7292

Chcesz ściągnąć obrazek? Wyślij SMS o treści np. K 017212 na numer **7292** Obrazek dla znajomego - wyślij np. KZ 017212 50xxxxxxx.
Pamiętaj o spacji pomiędzy literą K, KZ a cyframi! Koszt: numer 7292 - 2 zł/2,44 zł z VAT. TYLKO NOKIA



LOGOSY 7292

Chcesz ściągnąć logosa na Nokię? Wyślij SMS o treści np. S 015312 na numer **7292** Logo dla znajomego - wyślij np. SZ 015312 50xxxxxxx.
Logos na Siemensa - wyślij SMS o treści W 015312 na numer 7292 Logos na Siemensa dla znajomego - wyślij np. WZ 015312 50xxxxxxx
Pamiętaj o spacji pomiędzy literą S, SZ, W, WZ a cyframi! Koszt: numer 7292 - 2 zł/2,44 zł z VAT



GRY JAVA

Chcesz ściągnąć GRĘ JAVA? Wyślij SMS o treści np. J 004612 (gdzie 0 jest cyfrą) na numer **7592.** Pamiętaj o spacji pomiędzy literą J a cyframi!
Pobranie gry wymaga wysłania dwóch SMS-ów, łączny koszt 10 zł/12,20 zł z VAT



TAPETY 7592

Chcesz ściągnąć tapetę? Wyślij SMS o treści np. Y E12012 na numer **7592** Tapeta dla znajomego - wyślij np. YZ E12012 50xxxxxxx.
Pamiętaj o spacji pomiędzy literą Y, YZ a cyframi! Koszt: numer 7592 - 5 zł/ 6,10 zł z VAT



Pobieranie elementów: [Gry JAVA, Tapety, Polifony] Po wysłaniu SMSa o odpowiedniej treści, otrzymasz SMS z zakładką (adresem) WAP z którą należy się połączyć (pobrać). Większość nowych telefonów posiada już skonfigurowany WAP. Gdyby była potrzeba ustawienia WAP w Twoim telefonie, prosimy o kontakt z operatorem sieci.

Ewentualne reklamacje: kontakt@kukaj.pl lub SMS na nr 7006 (50gr + VAT = 0,61PLN) o treści: HELP(spacja)data zamówienia+model telefonu +nr zamawianego elementu+opis problemu

PAMIĘTAJ O SPACJI PO LITERACH X,F,Y,S,K,J

Usługi dostępne na wybrane modele telefonów. Info oraz więcej gadżetów znajdziesz na WWW.KUKAJ.PL

A=Nokia 3410,6310i **B** =Nokia 3510i,8910i **C**=Nokia 3100,3200,3300,5100,5140,6100,6200,6220,6610,6800,7200,7210,7250,7250i
D=Nokia 3650,3660,7650 **E**=SonyEricsson T610i **F**=Motorola T720/722 **G**=Samsung C100 **H**=Siemens C55
J=Siemens SL45 **K**=Siemens S55,M55,M60 **L**=Siemens M50 **X**=Siemens SX1

THE PUNISHER

Mądre łacińskie przysłowie mówi: „si vis pacem, para bellum" – chcesz pokoju, gotuj się do wojny

Amerykańska premiera THE PUNISHER zbiegła się w czasie z wydaniem ostatniej ekranizacji komiksu na DVD. O ile jednak film z udziałem Johna Travolty nie jest wart przysłowiowego funta kłaków, gra stanowi produkt znacznie bardziej udany. Warto poświęcić mu choćby kilka chwil życia. Bez wątpienia komputerowy THE PUNISHER stanowi kwintesencję komiksów opowiadających o przygodach bezlitosnego obrońcy pokrzywdzonych. Nie da się ukryć, że ta gra kierowana jest raczej do starszych i bardziej pokręconych odbiorców – zwłaszcza do tych, którym nie przeszkadza bryzgająca na wszystkie strony krew i mózgi porozrzucane po podłodze.

Na chwilę przerwiemy. Poniższe słowa kieruję bezpośrednio do obrońców moralności – mam dla was coś, co na pewno wam się spodoba. Jeśli myśleliście, że takie gry jak MANHUNT, HITMAN czy POSTAL były złe i budziły w odbiorcach najgorsze możliwe instynkty, nadszedł czas na zrewidowanie poglądów. To, co wyprawia się w THE PUNISHER, totalnie deklasuje wszystko, co ludzkość do tej pory wymyśliła w materii znęcania się nad innymi. Poziom okrucieństwa i brutalności tej gry przyprawia o zawrót głowy i trzęsionkę żołądka. Niejednokrotnie można też zwątpić we wszelkie wyznawane do tej pory ideały.

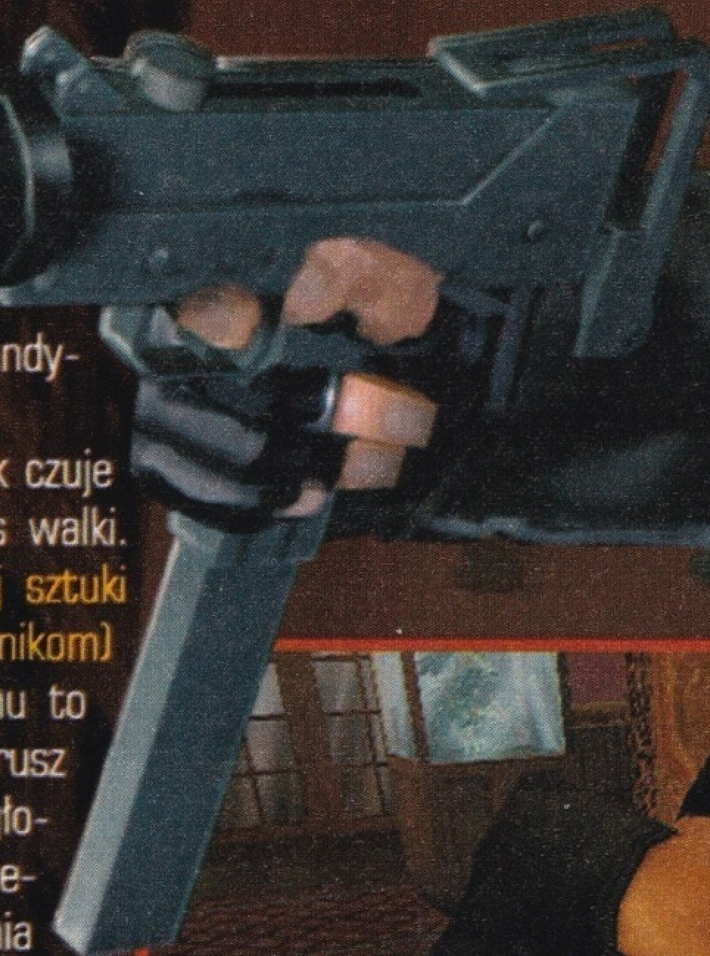
DZIENNIK WOJENNY

THE PUNISHER to arcade'owa strzelanina, w której akcję obserwujesz zza pleców głównego bohatera. Choć znalazło się tutaj trochę miejsca na taktyczne myślenie, rozgrywka polega głównie na parciu przed siebie i posyłaniu na glebę kolejnych fal przeciwników. Między bajki należy włożyć jednak obietnice developerów, że trzeba będzie nauczyć się myśleć i działać tak jak Punisher. Lubię tę grę, ale jednak bardzo daleko jej do klimatu kolejnych odsłon HITMANA. W tej produkcji nie chowasz się w trawie z karabinem snajperskim, nie kombinujesz jak koń pod górę i wcale nie polujesz na bandytów. Ty im po prostu urządzasz czas Apokalipsy.

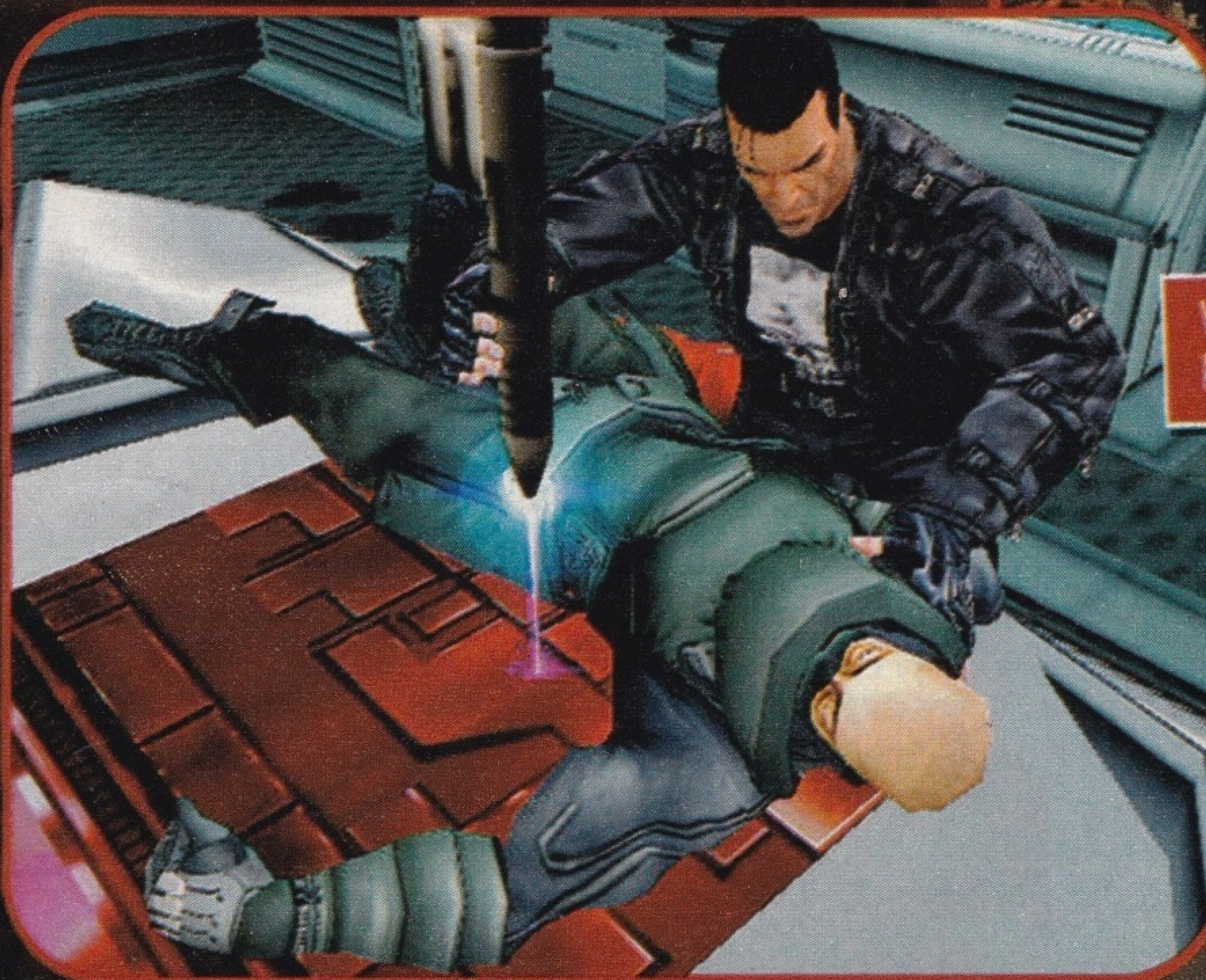
Nie da się ukryć, że postać Punishera ma w sobie coś z małego czołgu. Mściciel – nawet w biegu – porusza się raczej powoli. Z całą pewnością nie jest najbardziej zwinnym bohaterem gry komputerowej. Z drugiej strony, Frank może przyjąć kilkadziesiąt ton ołowiu na klatę i nawet nie zacznie od tego sapać.

No i ta siła ognia, która umożliwia mu prowadzenie ostrzału z dwóch karabinów jednocześnie! W wielu sytuacjach okazuje się być niezastąpiona – bardzo często podczas misji będziesz stawać przeciwko kilkunastoosobowym oddziałom przeciwników. Kolejne misje są liniowe i zbudowane z reguły na zasadzie korytarza, co niweluje konieczność jakiegoś bardziej zaangażowanego kombinowania – nie musisz zastanawiać się, czy idziesz dobrą drogą, jako że każda jest tutaj odpowiednia. Tak naprawdę jedynym elementem, któremu powinieneś poświęcić naprawdę dużo uwagi, jest dręczenie i katowanie przeciwników. To bandyci. I tak im się należało.

Na każdym kroku widać, że Frank czuje się zdecydowanie najlepiej podczas walki. Punisher może korzystać z każdej sztuki znalezionej (lub odebranej przeciwnikom) broni. Trzeba przyznać, że idzie mu to naprawdę nieźle – system gry co i rusz odnotowuje trafienia we wrogie głowy, odstrzeliwanie kończyn czy szczególnie brutalne sposoby przerwania egzystencji adwersarza. Arsenał broni może nie powala, ale też i niczego mu nie brakuje – znajdziesz tu karabiny maszynowe, strzelby, karabinki snajperskie, ulepszone domowym sposobem rewolwery, granaty rozrywające i oślepiające, a nawet miotacz ognia. Co ciekawe, kiedy trafisz na którąś z tych zabawek na placu boju, znajdzie się ona z czasem w zbrojowni Punishera. Ma to o tyle znaczenie, że przed misją (każde zadanie możesz wykonywać nieskończoną ilość razy) możesz wybrać sprzęt, który ze sobą zabierzesz. Dość jednak o broniach. Na kolejnych poziomach znajdziesz też mnóstwo użytecznych przedmiotów – to komuś przywalisz pałką, to w kogoś ciśniesz znalezionym w kuchni tasakiem, kogoś innego wreszcie po prostu wyrzucisz za burtę statku. Możesz też posłużyć się przeciwnikiem jak żywą tarczą. Na poszczególnych mapach natkniesz się na konkretne miejsca, w których zabicie kogoś przyniesie największe profity. Dzięki temu niejednokrotnie zobaczysz bandytów wyrzucanych przez okna, szpikowanych pogrzebaczami czy choćby z potrzaskami zaciśniętymi na opuchniętych głowach. Jedno jest pewne – Punisherowi nie brakuje fantazji.



Wolisz być średnio czy mocno wypieczony? – kurtuazyjnie zagadnął Punisher

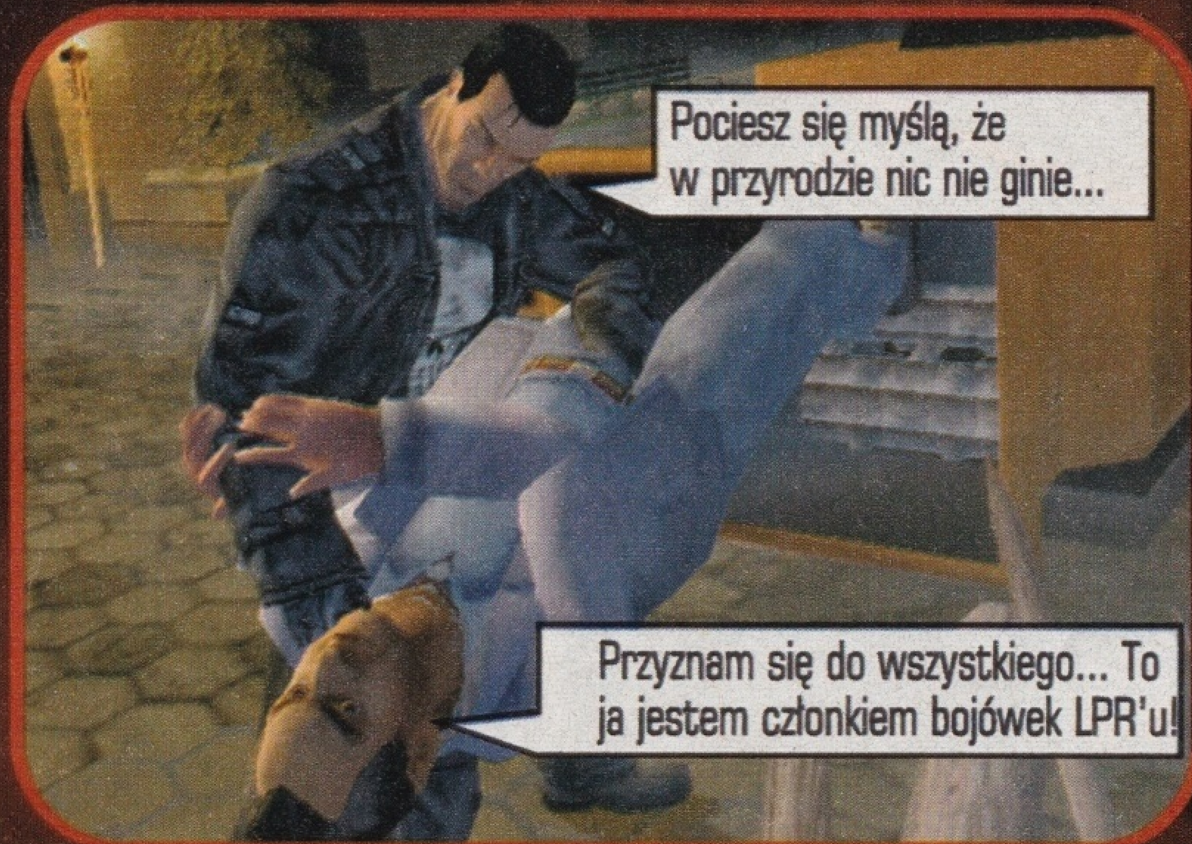




Straszenie klientów wiekiem od trumny to jeden z ulubionych „żarcików" pracowników zakładów pogrzebowych. Nie wiedziałeś?





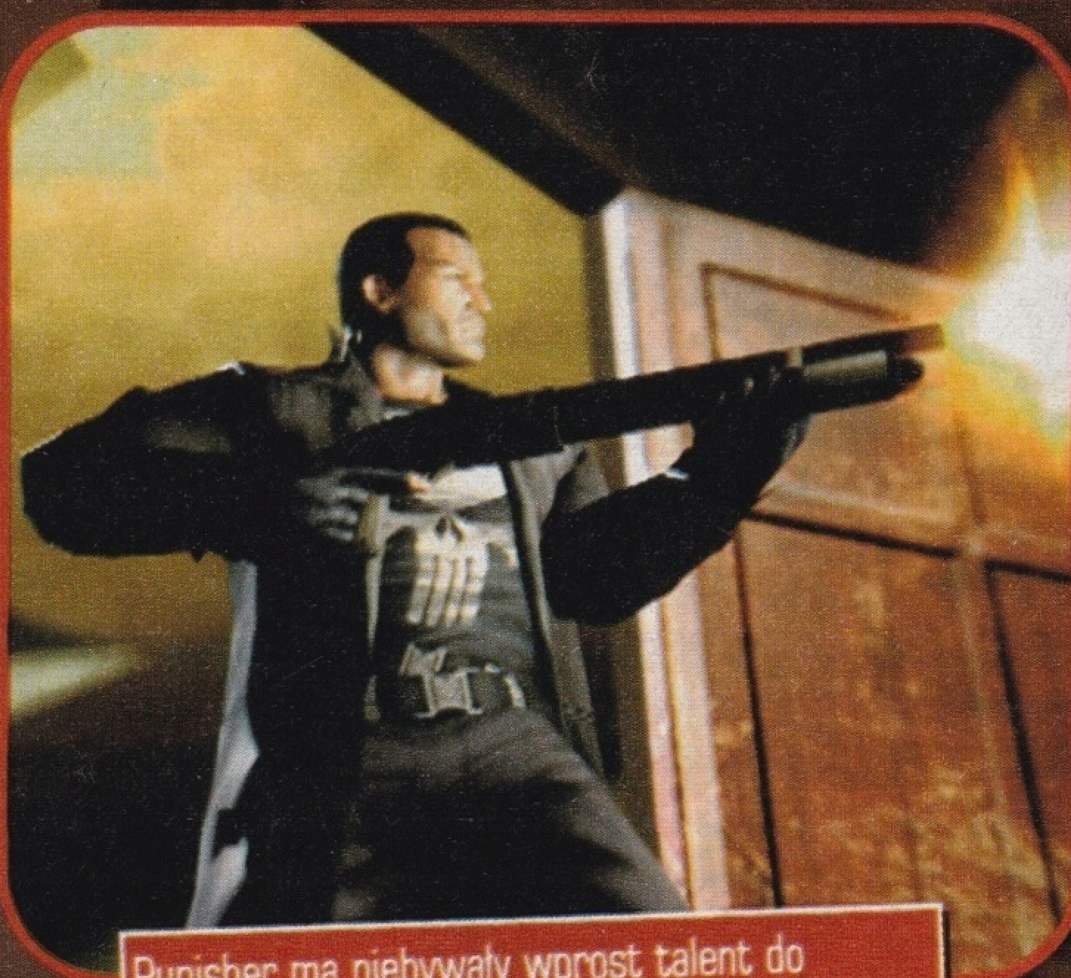




BRUTALIZER

THE PUNISHER byłby grą jakich tysiące, gdyby nie fakt, że developerzy położyli ogromny wręcz nacisk na okrucieństwo rozgrywki. Nie zrozum mnie źle – opowieść o Mścicielu tylko i wyłącznie na tym zyskuje. Jednak dla tzw. prasy popularnej gra stanie się kolejnym pretekstem do polowania na czarownice.

Chodzi o przesłuchania. Niektórzy wrogowie dysponują informacjami, które można od nich wydobyć za pomocą przeróżnych brutalnych metod. Niejednokrotnie, zwłaszcza przy braku doświadczenia, przyjdzie ci jakoś tak niechcący zabić przesłuchiwanego, ale nie radziłbym się tym zbytnio przejmować. Jak to mówią, trening czyni mistrza. Punisher znęca się nad ofiarami na przeróżne sposoby – możesz nafaszerować typa nożami, wepchnąć go do płonącego kominka, tłuc w głowę przesłuchiwanego wiekiem trumiennym, ale możesz też wrzucić go do studni, pociąć piłą tarczową czy wywiercić mu w głowie elegancki otwór za pomocą przemysłowego wiertła... Kurczę, możesz nawet upiec typa żywcem w piecu! Mógłbym jeszcze długo wymieniać. Niech starczy stwierdzenie, że MANHUNT to przy THE PUNISHER zabawka dla grzecznych dzieciaków.



Punisher ma niebywały wprost talent do uskuteczniania bydła na wielką (przemysłową?:) skalę i zabijania wszystkich wokoło

BEZ KOMENTARZA

Na koniec kilka słów o technicznej stronie tytułu. Gra działa w oparciu o kod graficzny RED FACTION 2, dzięki czemu program nie powinien mieć problemów z hulaniem także i na nieco słabszym sprzęcie. O ile jednak strona graficzna jest „tylko" w porządku, więcej pochwał należy się ludziom odpowiedzialnym za udźwiękowienie gry. Brawo, ziomki! Wystrzały z broni brzmią mięsiście, głosy postaci zdają się być niezwykle zróżnicowane, zaś ścieżka dźwiękowa aż prosi się o wydanie na samodzielnym krążku. Przyznam, że dawno już nie miałem przyjemności słyszeć muzyki, która wkomponowałaby się w świat przedstawiony z równą łatwością. Kilkakrotnie przyłapałem się nawet na tym, że przerwałem dzieło zniszczenia – tak bardzo zasłuchałem się w kolejnych kompozycjach.

A poziom miodu? W THE PUNISHER z całą pewnością go nie brakuje. Miłośnicy brutalnych gier akcji ukończą każdy poziom po kilkanaście razy – tyle w nich wszelakiego rodzaju bonusów. Także fani komiksu nie powinni czuć się zawiedzeni – gra opiera się bowiem wyłącznie na komiksach, pomijając średnio udane ekranizacje. Tak zatem, nie ma co czekać – idź tam i rozpętaj piekło.

[A ja tam twierdzę, podobnie jak w przypadku MANHUNTA, że ta gra nie powinna powstać. I to nawet nie dlatego, że jest zbyt brutalna – bandytom należą się rzeczy takie, jak robi Punisher, a często i gorsze – a dlatego, że jak słusznie zauważył Maciek, to młyn na wodę przeciwników gier komputerowych. Nie podcina się gałęzi, na której się siedzi, a twórcy z THQ (przez duże „tfu" :) najwyraźniej o tym zapomnieli oślepieni żądzą doraźnego zysku. Oj. niełabdnie... – Frogger]





Frank Castle udowadnia, że jest człowiekiem o wielu talentach. Komandos, obrońca uciśnionych, a ostatnio także kucharz – pokaże, jak się robi kebab z głowizny

Sadystyczna strzelanina

The Punisher — 5

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

⌘ **Wymagania sprzętowe:**
Procesor 700 MHz, 256 MB RAM

⌘ **THQ / CD Projekt**
⌘ www.thq.com/punisher

cena 40 USD

\+ Udany shooter o wysokim współczynniku replayability

– Nie dla osób o słabych nerwach, liniowy scenariusz

grafika 4
dźwięk 5
frajda 5

Krew na ścianach, wrzaski torturowanych i ogólna masakra. Interaktywny kurs z serii „Jak zostać rzeźnikiem w weekend", pełen skondensowanego okrucieństwa i nienawiści

Kim jest Punisher

Nazwisko: Frank Castle
Wzrost: 1.82 m
Waga: 90.7 kg
Włosy: ciemne
Oczy niebieskie
Miejsce urodzenia: Queens, Nowy Jork
Zawód: ex-Marine armii Stanów Zjednoczonych



Info: Frank Castle przez wiele lat służył w Marines i pewnie dochrapałby się stopnia majora lub czegoś w tym stylu, gdyby nie pewna smutna okoliczność – rodzina Franka (żona i dwójka dzieci) została brutalnie zmasakrowana podczas pikniku w Central Parku. Wszystko dlatego, że akurat znalazła się na drodze dwóch walczących ze sobą karteli narkotykowych. Pomimo wielu ran, Frank – jako jedyny – przeżył atak. Od tej pory jego życie całkowicie się zmieniło. Przyjmując imię Punishera, wypowiedział wojnę wszystkim bandytom, jacy stąpają po ziemi.

Punisher nie jest superbohaterem, choć z takim można go łatwo pomylić – to w końcu typ, który wchodzi do pokoju pełnego uzbrojonych po zęby łachmytów i po chwili jest jedyną pozostałą przy życiu osobą. To po prostu świetnie wyszkolony komandos, który ma wyraźny talent do pozbawiania ludzi życia. Frank ma za sobą treningi w kategoriach SEALS (San Air Land), UDT (Undewater Demolition Team) i LRPA (Long Range Patrol).

Od początku działalności, Castle prowadzi Dziennik Wojenny, w którym zapisuje swoje dokonania. Złośliwi twierdzą, że znajdują się tam też złote myśli Punishera. Co jeszcze? Punisher zadebiutował w 129 zeszycie klasycznego „Spider-Mana". Przeżył też dwa krótkie romanse ze światem kina – w latach osiemdziesiątych w rolę Punishera wcielił się Dolph Lungren, zaś w zeszłym roku w kinach można było zobaczyć „Punishera" z gościnnym występem Johna Travolty. Jeśli przegapiłeś te obrazy, nie masz co się martwić. Niewiele straciłeś.

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Miłośnicy gier RPG nie mają łatwego żywota. Dlatego czym prędzej powinni skierować wzrok na dodatek do GOTHIC 2

Gothic II Noc Kruka



Wyrośnięty Ork może stanowić niemałe wyzwanie dla początkującego bohatera. W późniejszych etapach wyrżniesz ich jednak tylu, że sam szybko stracisz rachubę

Fani komputerowych gier fabularnych nie byli ostatnimi czasy jakoś szczególnie rozpieszczani. Na dobrą sprawę, jedyną godną uwagi produkcją z zeszłego roku był VAMPIRE: BLOODLINES, który – przy bliższym poznaniu – ujawniał wiele niedoróbek i błędów. Nic zatem dziwnego, że zapotrzebowanie na nowe tytuły jest ogromne. Doskonale zdając sobie z tego sprawę developerzy z niemieckiego studia Piranha Bytes szybko spreparowali nowy produkt. Może nie do końca oryginalny, ale cieszący jak wszyscy diabli.

Chociaż z braku lepszego wyrażenia nazywamy NOC KRUKA add-onem do GOTHIC 2, rzeczona zakładka zachowuje się inaczej niż programy zazwyczaj określane tym mianem. NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK czy BALDUR'S GATE: OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY rzucały graczy w totalnie nowe rejony z totalnie nowymi intrygami. **Natomiast instalacja NOCY KRUKA rozbudowuje wszystkie istniejące już elementy programu** – zwiększony zostaje świat gry, pojawia się blisko 100 nowych bohaterów niezależnych i kilkanaście nowych maszkar do rozwalenia, jest więcej przedmiotów magicznych, więcej ekwipunku. Na świecie pojawiają się nowe frakcje, postać można rozwijać na więcej sposobów i... Mógłbym tak wymieniać jeszcze długo. Krótko mówiąc, NOC KRUKA transformuje GOTHIC 2 w coś na zasadzie reżyserskiej wersji opowieści – jakże modnego ostatnimi czasy „developer's cut".

GOTHIC – REAKTYWACJA

Oryginalny GOTHIC 2 pojawił się w sklepach przeszło dwa lata temu. W branży gier komputerowych to dużo czasu i, niestety, daje się to odczuć. Zwłaszcza że NOC KRUKA nie przynosi rewolucyjnych zmian w sferze grafiki. Świat gry nie zachwyca ogromem, chociaż wciąż prezentuje się nad wyraz klimatycznie. Drażnią natomiast: niewielka szczegółowość postaci i większości szwendających się po lesie bestii, a także brak ładnej wody, którą tak pięknie generuje konkurencyjny MORROWIND. Z drugiej strony, grafika i tak przestaje mieć w pewnym momencie znaczenie. **Świat gry jest na tyle rozbudowany i zróżnicowany, że nie zdążysz nawet zauważyć, kiedy będzie mijała kolejna godzina zabawy.**

Historia opowiedziana w NOCY KRUKA sprawnie wkomponowuje się w wydarzenia znane ci z GOTHIC 2. Będziesz miał okazję przekonać się o tym na własnej skórze, albowiem po instalacji dodatku musisz rozpocząć przygodę od samego początku. Nie ma chyba większego sensu opowiadać tu o fabule NOCY KRUKA. Dość rzec, że za jej sprawą odwiedzisz całe mnóstwo nowych terenów, takich jak pustynie i lasy tropikalne. To jednak nie wszystko – powiększone zostały także niektóre elementy znanego już świata. Dlatego też warto odwiedzić wszystkie dostępne miejsca. Pamiętam, że bardzo zdziwiłem się, gdy spotkałem w Dzielnicy Portowej zupełnie nowego Alchemika, który dodatkowo miał bardzo fajne zlecenie. Powiększone zostały niektóre mokradła, zaś tu i ówdzie pojawiły się nowe miejscówki. Już na początku rozgrywki natkniesz się na posąg mrocznego boga Beliara czy choćby na przypominający Stonehenge kamienny krąg.

Wspominałem już o nowych postaciach. Jest ich blisko setka – z większością wiążą się różnego rodzaju zadania. **Wielu nowych bohaterów jest ponadto związanych z nowymi gildiami, jakie pojawiły się w świecie GOTHIC 2.** Graczy, pamiętających jeszcze czarownika Vatrasa, ucieszy wiadomość, że teraz pojawi się możliwość przyłączenia się do Magów Wody. Z Magami Wody bezpośrednio związani są przedstawiciele ugrupowania o nazwie Pierścień Wody – ich zadaniem jest pomoc wspomnianym czarow-

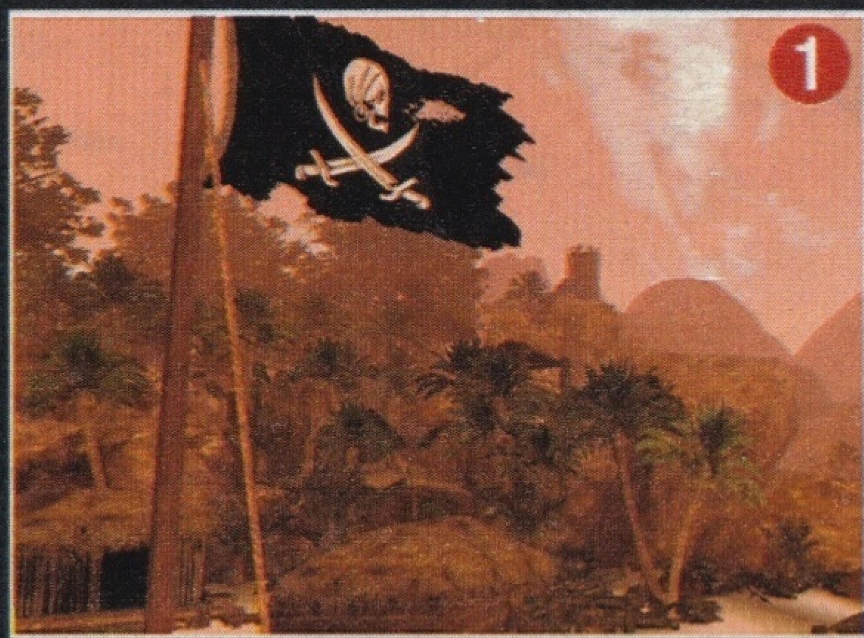
Jeśli wciąż ci mało

GOTHIC 3, którego premiera planowana jest na koniec 2005 roku, ma zaskoczyć graczy nie tylko ogromem przedstawionego świata, ale też szeregiem innowacyjnych rozwiązań. I tak, świat gry ma być sześciokrotnie większy niż w G2. Animacje postaci nie będą ustępowały tym, które mieliśmy przyjemność oglądać w HALF-LIFE 2 (z racji wykorzystania rozwiązania o nazwie Emotion FX2). Dzięki zastosowaniu silnie zmodyfikowanego engine'u graficznego o nazwie Gamebryo – tego samego, na którym hula konkurencyjny MORROWIND czy zapowiadany w bieżącym numerze FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH – program będzie wyglądał powalająco. Z tego, co udało nam się ustalić, planowane są też zmiany w sferze gameplay'u – mówi się o modyfikacji systemu walki, a także o wprowadzeniu całej masy nowych umiejętności.

Pozostaje zatem wytrwale czekać, aż w Sieci pojawi się coś bardziej konkretnego – na przykład garść screenów, które mogą okazać się idealnym pretekstem do wysmażenia na temat GOTHIC 3 czegoś więcej niż ta ramka. Tak więc, do tej kwestii jeszcze wrócimy.



CO NOWEGO W OKOLICACH KHORINIS?



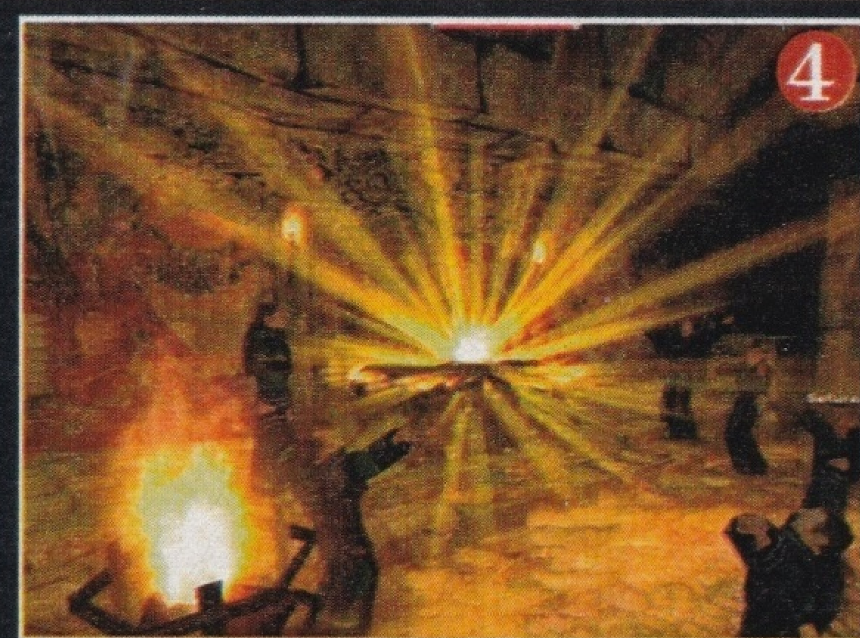
Baza wypadowa krwiożerczych i brutalnych korsarzy, których ostatnio widzieliśmy w SID MEIER'S PIRATES! czy PORT ROYALE 2



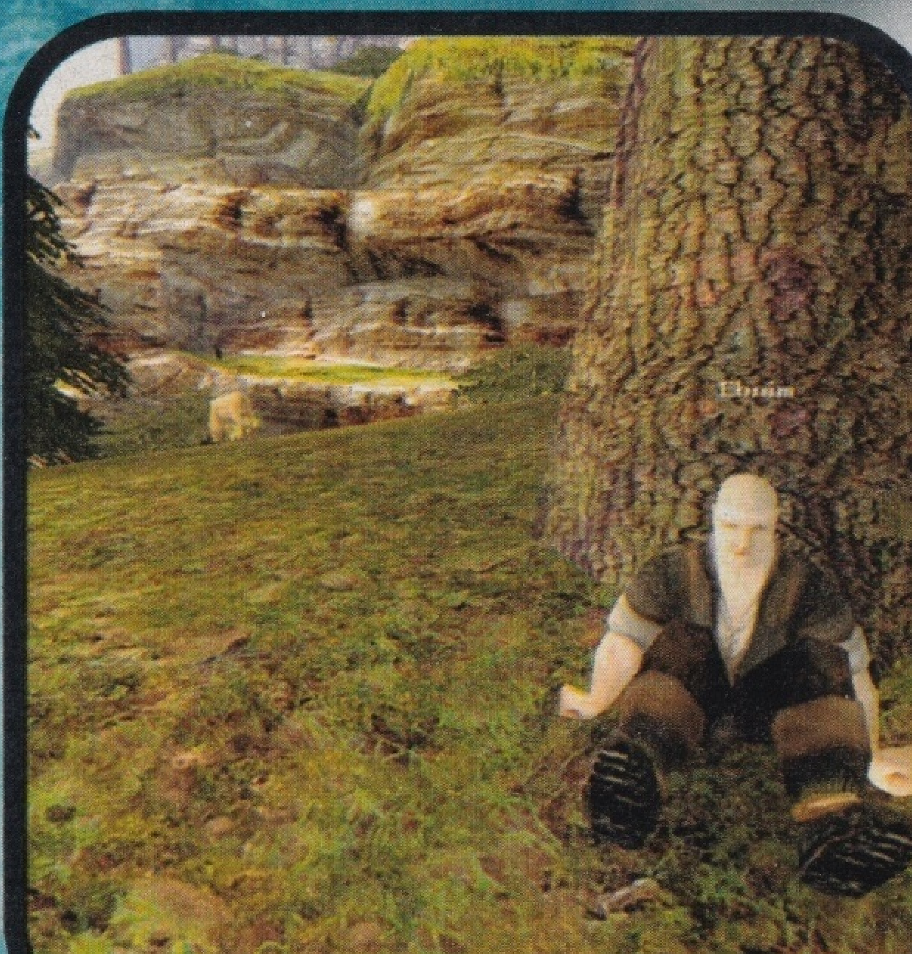
Zawsze powtarzam, że co jak co, ale pustynia na pewno jest nieodzownym elementem każdej szanującej się c-RPG!



Czarowanie, czyli – jak mówią Amerykanie – Cherry Mary. Zaklęcia nie wyglądają może miażdżąco, ale dają radę



Kilkaset kilometrów katakumb i podziemnych sal. To właśnie tutaj, zgodnie z wieloletnią tradycją, zmierzysz się z upadłymi bogami i nieumarłymi


Życie w świecie GOTHIC toczy się własnym torem – zmieniają się warunki pogodowe, gracz gromadzi punkty doświadczenia, a NPC-e oddają się swym skryptowanym zajęciom

nikom. Jeszcze na farmie Lobartha natkniesz się na jednego z Piratów, którzy trudnią się rozbojem i grabieżami, najchętniej morskimi. Inna sprawa, że jedyna flota w okolicy, która nadawałaby się do plądrowania, została już dawno posłana na dno przez Orków. Kolejnym ugrupowaniem są Bandyci. Co istotne, tym razem możesz się do nich przyłączyć. Oczywiście znane z oryginalnej gry gildie, czyli gwardia miejska, najemnicy lub Magowie Ognia, są wciąż w grze obecne. Niekiedy wiążą się z nimi nowe przygody.

PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI

Trzeba przyznać, że ogrom rzeczy czekających na wykonanie w NOCY KRUKA może wprawić w osłupienie. **Co ciekawe, warto też zająć się znanymi już z podstawowej gry zleceniami, gdyż w wielu przypadkach pojawiły się nowe rozwiązania, które można teraz zastosować.** Pod tym względem GOTHIC coraz bardziej zaczyna upodabniać się do FALLOUT, w którym właściwie z każdej sytuacji było więcej niż jedno wyjście. Bardzo fajne jest też to, że obrócone w czyn decyzje dają rozmaite skutki. A to komuś podpadniesz, a to kogoś będziesz musiał zaakatować, a to okaże się, że sprawy potoczyły się niekoniecznie po twojej myśli. To skłania do eksperymentowania, a co za tym idzie, poświęcania rozgrywce maksymalnie dużo czasu. Uwierz mi, nie masz co marzyć o wyprawie w niezbadane rejony wyspy, jeśli masz wiele pracy czy też czeka cię ważny egzamin. To po prostu nie ma sensu. Podobnie jak w poprzednich częściach, rozwój postaci trwa bardzo długo i nawet możliwość zapuszczenia się nieco głębiej w puszczę kosztuje wiele pracy, tj. zabijania monstrów i wykonywania wszelkich możliwych zleceń.

Skoro już o monstrach mowa, bestiariusz gry uległ znacznemu rozszerzeniu. **W instrukcji NOCY KRUKA wymienia się zaledwie kilka szkarad, jednak podczas gry wiele razy zdziwisz się, padając ofiarą jakiegoś nieznanego drapieżnika.** Co ciekawe, mimo upływu czasu, co potężniejsi przeciwnicy (jak choćby Wojownicy Orków, Kamienni Strażnicy czy Smoki) wciąż robią niezłe wrażenie. Muszę przyznać, że bije od nich moc. Niektóre z bestii to wariacje na temat obecnych już typów (jak choćby nieumarłe wersje zwierzątek), inne zaczerpnięto z pierwszej części gry, natomiast kilka – jak golemy wzorowane na azteckich rzeźbach – to zupełne nowalijki. Jak można się domyślać, znaczne urozmaicenie fauny świata GOTHIC bardzo dobrze wpłynęło na atrakcyjność tytułu.


Przytulne wnętrze wiejskiej chaty. Do tego prosta dziewka przy palenisku – normalnie full folklor :)

Chociaż bohater rozpoczyna grę tak samo zielony jak w przypadku podstawowej wersji programu, podczas rozgrywki będzie miał okazję dokonać wielu nowych rzeczy. Pomocne w tym okażą się nie tylko przeróżne misje, ale także szereg nowych, magicznych przedmiotów. Będziesz mógł rzucać zaklęcia z Kręgu Wody, ale też spróbujesz czarnej magii Beliara. Znajdziesz różnego rodzaju pierścienie, pasy, a nawet amulet Szukającego Ognika, który wskaże ci położenie różnych użytecznych przedmiotów. **Natkniesz się też na zapisane pradawnymi runami kamienne tabliczki, które odpowiednio odczytane zwiększą twoje atrybuty czy umiejętności.** Jak zatem widzisz, na nudę raczej nie będziesz narzekał.



ENTUZJASTYCZNA PUENTA?

NOC KRUKA – na co w pewien ograniczony sposób wskazuje tytuł – została całkowicie zlokalizowana. Do działania wymaga zainstalowanej na dysku polskiej wersji gry. W programie możesz usłyszeć gwiazdy polskiego dubbingu: Jarosława Domina, Piotra Bąka, Andrzeja Tomeckiego, a także coraz chętniej użyczającego głosu w komputerowych produkcjach Mirosława Zbrojewicza. Pewne zastrzeżenia można mieć do samej jakości lokalizacji (nie brakuje tu dialogów wypowiadających dość sztywno), lecz nie ma co się czepiać.

To samo można zresztą powiedzieć o większości elementów gry. Jednak krytyka i tak nie ma większego znaczenia, zważywszy na entuzjastyczne wypowiedzi fanów serii na przeróżnych forach i grupach dyskusyjnych. Stąd też wysoka ocena. Mam szacunek dla gości, którzy potrafią podtrzymać zainteresowanie grą z niemałym przecież stażem i robią to w taki sposób, że już ostrzę sobie zęby na GOTHIC 3. Do tego czasu powinienem mieć już za sobą ponowną eksplorację tej przeklętej wyspy.

RPG

Gothic 2: Noc kruka — **5-**

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Wymagania sprzętowe:**
Procesor 700 MHz, 256 MB RAM

⌘ **Piranha Bytes / CD Projekt**
⌘ www.gothic2.com/addon

cena 59.90

\+ Całe mnóstwo nowości, wzbogacony świat

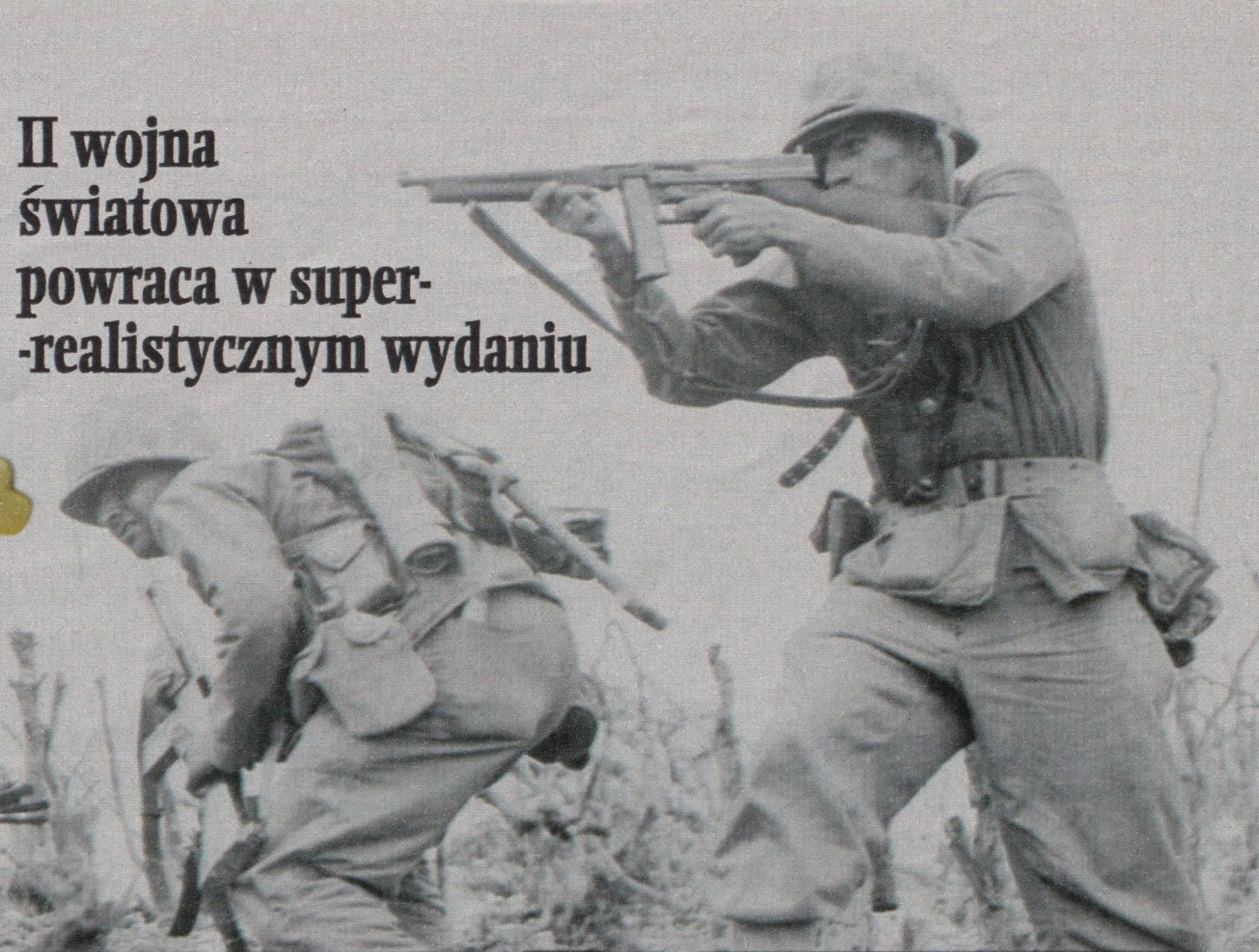
– Przestarzała grafika

grafika 4
dźwięk 4+
frajda 5

Druga część GOTHIC po generalnym liftingu prezentuje się nad wyraz okazale – to pozycja obowiązkowa dla miłośników serii. **Do sklepu biegiem marsz!**

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński





II wojna światowa powraca w super--realistycznym wydaniu

HEARTS OF IRON II

Od jakiegoś czasu tematyka największego konfliktu w historii ludzkości powraca niemal w każdym numerze CLICKA! jak bumerang. A dzisiejszy powrót jest dodatkowo mocno wystrzałowy. Bo nie dość, że opisywana gra traktuje o II wojnie światowej, to jeszcze jest sequelem wydanego mniej więcej przed rokiem HEARTS OF IRON (znanego też pod spolszczonym tytułem II WOJNA ŚWIATOWA) – jednej z ciekawszych i bardziej skomplikowanych gier strategicznych ostatnich lat.

O CO TYLE SZUMU?

Na wstępie pragnę uspokoić wszystkich obawiających się o stabilność HEARTS OF IRON 2 („jedynka" była pełna koszmarnych bugów usuwanych miesiącami aż do patcha 1.6). Paradox Entertainment – producent i developer gry – wraz z wypuszczeniem drugiej części udowadnia, że potrafi uczyć się na własnych błędach. Z sequela usunięto chyba wszystkie możliwe przeszkody, uniemożliwiające czerpanie pełnej przyjemności z rozgrywki (może oprócz sporadycznego wyskakiwania do „windy"). Co więcej, twórcy postarali się także o poprawę wielu innych niedogodności – jak chociażby mało funkcjonalnego interfejsu, w którym tak łatwo można się było pogubić. Ale o tym później.

Świat przedstawiony w HoI2 to bardzo szczegółowe odzwierciedlenie sytuacji panującej w latach 1936-1947 na całym ziemskim globie (wykluczając oczywiście tereny podbiegunowe czy Grenlandię). Do rozegrania dostępne są cztery główne kampanie (Droga ku Wojnie, Blitzkrieg, Przebudzenie Giganta, Götterdämmerung) i 15 scenariuszy niezależnych. Wybór konkretnej kampanii decyduje o czasie rozpoczęcia i trwania rozgrywki oraz o dostępności poszczególnych państw (np. ze zrozumiałych względów Polska nie występuje w dwóch ostatnich kampaniach rozpoczynających się w 1941 i 1944). Zwycięzcą zostaje państwo/frakcja posiadające największą ilość punktów w dniu 30 grudnia 1947 roku. Punkty przyznawane są za kontrolowanie określonych prowincji.

Kilka dobrych rad

- Zbuduj długofalową strategię działań (z przybliżonymi datami osiągania konkretnych celów).
- Technologie będą wynajdywane szybciej, jeżeli zatrudnisz zespoły, których specjalizacje w jak największym stopniu pokrywają się z wymogami projektu.
- Jeśli benzyny zabraknie na dowolnym etapie kampanii, zapomnij o wsparciu oddziałów, którym do optymalnego funkcjonowania potrzebne jest paliwo. Mam tu na myśli dywizje pancerne, lotnictwo, marynarkę oraz dywizje zmechanizowane/zmotoryzowane/dowodzenia.
- Jeśli tylko można, stosuj manewry oskrzydlające oraz inicjuj okrążenie, by odciąć wrogie oddziały od zaopatrzenia. Brak zaopatrzenia oznacza, że spada organizacja, co z kolei wpływa na morale każdej dywizji.
- Nigdy nie atakuj/broń się armią dowodzoną przez oficera zbyt niskiego rangą, by mógł skutecznie prowadzić działania. Obniża to drastycznie podstawową skuteczność podporządkowanych dywizji.
- Co pewien czas sprawdzaj, kto dowodzi twoimi armiami. Dowódcy umierają na polu walki lub z przyczyn naturalnych, a ich następcy niekoniecznie nadają się na nowe stanowiska.

W scenariuszach niezależnych sytuacja przeważnie wygląda inaczej, jeśli chodzi o metody i środki osiągnięcia końcowego sukcesu. Jest to 15 misji o różnym poziomie skomplikowania – od relatywnie krótkiej niemieckiej kontrofensywy w Ardenach, do utworzenia alternatywnego frontu w Ameryce Południowej (Argentyna, reprezentująca interesy państw Osi, kontra Brazylia wspierana przez Stany Zjednoczone. Pozostałe państwa prędzej czy później przyłączają się do jednej ze stron konfliktu). Zobaczysz tu też kolosalne operacje klasy Planu Barbarossa (atak Niemiec na ZSRR) czy Operację Downfall (ofensywa aliantów w Japonii). W każdym ze scenariuszy mapa obejmuje tylko ściśle wydzielony fragment terenu, co wcale nie oznacza, że będzie łatwo.

ZDOBYCIE EVERESTU

HoI2 nie jest grą trudną, lecz ... piekielnie trudną, głównie za sprawą niesamowicie dużej ilości powiązań, jakie występują na polach polityki, ekonomii, nauki oraz wojskowości. Bynajmniej nie próbuję tutaj kogokolwiek odstraszać. SERCA Z ŻELAZA 2 to jeden z najlepszych, jeśli nie najlepszy przedstawiciel swojego gatunku. Wymaga jednak masy cierpliwości.

Najlepiej wiedzą o tym gracze, którzy mieli przyjemność zetknąć się z „jedynką". Jeśli należysz do tej grupy, jest więcej niż kilka powodów, by się z tego faktu cieszyć. Przede wszystkim ominie cię mozolna wielogodzinna praca, polegająca na rozgryzaniu zależności rządzących grą. Bo HoI2, mimo licznych zmian, wcale nie zmieniło się aż tak bardzo. Przeniesiono najbardziej dopracowane elementy z silnika pierwowzoru, natomiast poprawiono bądź zmodyfikowano elementy gmatwające i tak już trudną grę.

Do pomocy masz zestaw prostych i krótkich tutoriali, wyjaśniających, jak funkcjonują dostępne narzędzia. Samą instrukcję warto przynajmniej pobieżnie przejrzeć. Nie sądzę, by bez zaglądania do niej można było w ogóle mówić o świadomym sterowaniu państwem. Przy okazji zaoszczędzisz sporo czasu w trakcie prowadzenia właściwej rozgrywki, unikając najprostszych błędów, które mogą być jednoznaczne z poddaniem partii. Nawet znając już podstawowe zasady i tak na początku rozgrywki powinieneś liczyć się z odniesieniem kilku bolesnych porażek.



Jeżeli to twój pierwszy raz w świecie ludzi z sercami z żelaza, warto skorzystać z samouczka

KONKRETNIEJ? PROSZĘ BARDZO!

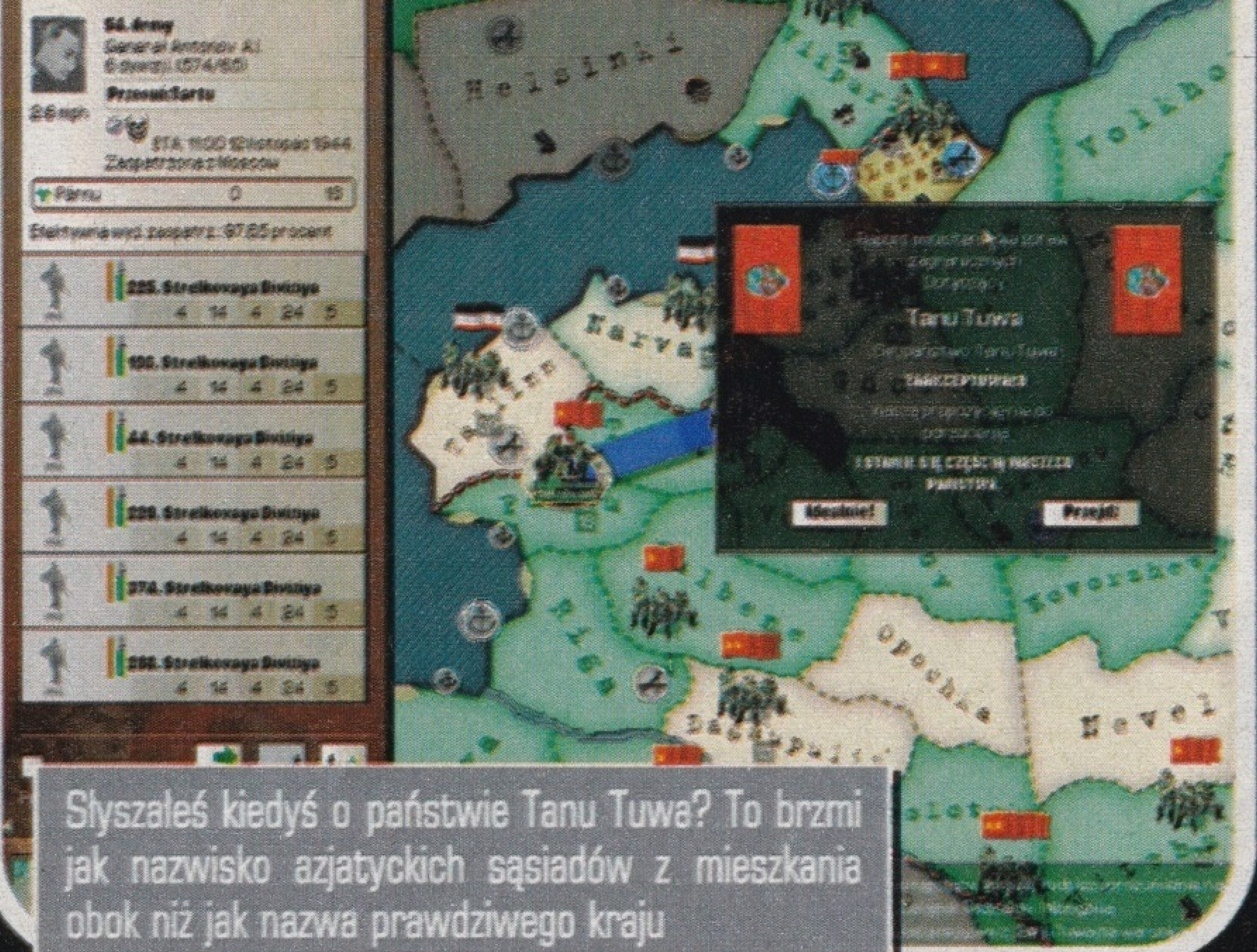
Różnicą, najbardziej rzucającą się w oczy w porównaniu z HoI jest przejrzystość interfejsu. Koniec bezsensownego kluczenia po gęstym lesie, jakim było niekończące się menu „jedynki". Nareszcie prawie wszędzie można dotrzeć z głównego ekranu za pomocą jednego lub dwóch kliknięć myszą.

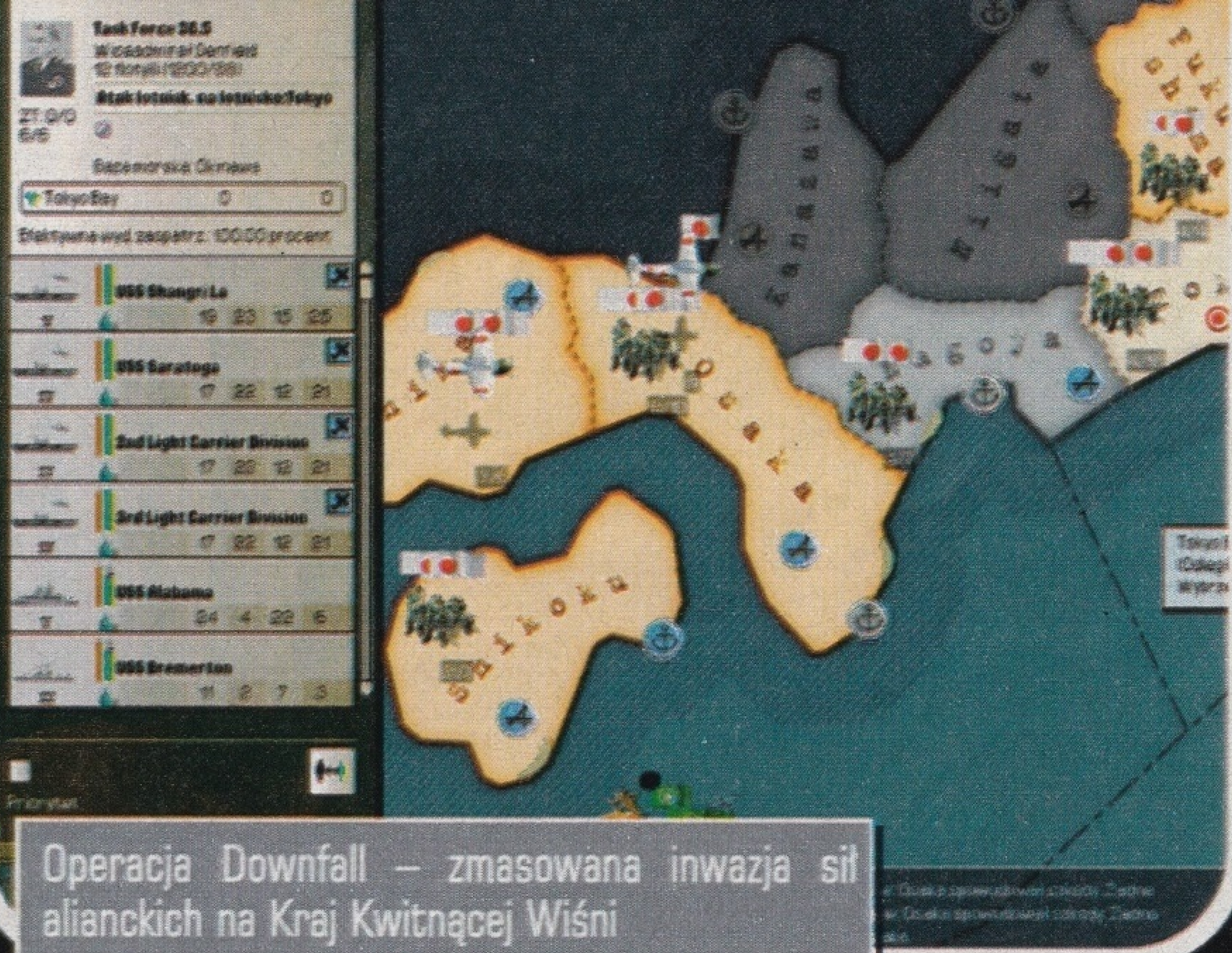
Wiedza historyczna może okazać się niezwykle pomocna w osiągnięciu końcowego sukcesu. Pod warunkiem, że byłeś pilnym uczniem :)



NADCHODZI LEPSZE!

Znacząco zmienił się cały system bitewny. Z jednej strony, uproszczono dowodzenie potyczkami lądowymi. Z drugiej, zwiększono liczbę zadań ciążących na marynarce i lotnictwie.


Słyszałeś kiedyś o państwie Tanu Tuwa? To brzmi jak nazwisko azjatyckich sąsiadów z mieszkania obok niż jak nazwa prawdziwego kraju


Operacja Downfall – zmasowana inwazja sił alianckich na Kraj Kwitnącej Wiśni

Przykładowy początek kampanii

Żeby pokazać poziom skomplikowania Hol2, posłużę się krótkim przykładem. Zakładając, że idziesz na łatwiznę (tak jak ja wybierając ZSRR w kampanii Götterdämmerung – 1944 rok), wygląda to mniej więcej następująco: dysponujesz w sumie ponad 300 dywizjami walczącymi przede wszystkim na ziemi. Flota morska i lotnictwo stanowią raczej ozdobę potężnej armii lądowej ZSRR (nie lekceważyłbym jednak lotnictwa). Sowiecki front zachodni przebiega od Leningradu aż po Odessę. Ponieważ większość niezbędnych wynalazków została już odkryta, planowanie rozwoju technologicznego pochłania niewiele czasu. Oprócz kłopotów z paliwem, nie trzeba specjalnie przejmować się brakiem pozostałych surowców. Na starcie dysponujesz co prawda 5 tys. jednostek paliwa, ale wcale nie oznacza to, że wystarczy go aż do mety. A to już powód by zacząć szukać ropy na rynku światowym. Powodzenia!

Dawniej, by zaatakować wrogie oddziały w sąsiadującej prowincji, jednostki lądowe musiały się najpierw do niej przedostać. Teraz obowiązuje zasada „ruch jest atakiem". Oznacza ona, że nie musisz czekać, aż twoje jednostki przybędą do atakowanej prowincji. Bitwa rozgrywa się natychmiast, a nacierające dywizje przechodzą do prowincji dopiero po wykurzeniu z niej sił nieprzyjaciela. Wprowadzono też zestaw bardzo przydatnych rozkazów: „wspieraj atak/obronę". Dzięki temu jednostki wspierające w ogóle nie przesuwają się na zdobyte terytorium. Te dwie nowe zasady walki spowodowały, że poważnie zmienił się sposób prowadzenia zarówno działań zaczepnych, jak i obronnych.

W przypadku, gdy nie możesz sobie pozwolić na pozostawienie żadnych dywizji w odwodzie, nowe zasady pozwalają na utrzymanie spójnej linii frontu. Zapomnij o wyłomach, umożliwiających wrogowi przeprowadzanie akcji oskrzydlających bądź inicjujących okrążenie.

Traktowane dotychczas trochę po macoszemu marynarka wojenna oraz lotnictwo w końcu doczekały się równie szczegółowego interfejsu bitewnego co wojska lądowe. Przydzielając misje jednostkom powietrznym, dodano bardzo ważny szczegół, którego niezmiernie brakowało mi w „jedynce". Chodzi mianowicie o czas trwania misji. Aktualnie wystarczy np. raz wydać rozkaz bombardowania strategicznego i ustawić czas trwania takiej operacji oraz poziom strat, przy jakich dana jednostka powinna zaprzestać wyznaczonych działań. Zmiana ta pozwala na aktywne wykorzystywanie sił powietrznych – w przeciwieństwie do pierwszej części, gdzie ze względu na zbyt żmudne codzienne mikrozarządzanie samoloty były przez większość czasu uziemione.

POSTĘP TECHNOLOGICZNY

Do kluczowych zmian należy również zaliczyć całkowitą przebudowę systemu wprowadzania nowych technologii. Aktualna metoda jest znacznie bardziej czytelna i logiczna. Wprowadzanie kolejnych generacji urządzeń i doktryn wymaga teraz zatrudnienia zespołu naukowego reprezentowanego przez ekspertów bądź przedsiębiorstwa. Posiadają oni z góry zdefiniowany poziom umiejętności (im wyższy, tym szybciej prace nad projektem posuwają się naprzód, ale koszty również są większe) oraz obszary specjalizacji. Np. domeną skądinąd dobrze znanego biura projektowego Iljuszyn są: lotnictwo, elektronika, artyleria. Oznacza to, że projekty powiązane z tymi dziedzinami wiedzy prowadzone przez Iljuszyna szybciej zostaną wprowadzone w życie, niż gdyby zajął się nimi zespół niewyspecjalizowany.

POLITYKOM TEŻ SIĘ DOSTAŁO

A właściwie systemowi polityki i dyplomacji. Poprzez dodanie siedmiu pasków określających poglądy społeczeństwa na różne zagadnienia polityczne (np. stosunek do rodzaju powoływanej armii – zawodowa/poborowa, stosunek do gospodarki – wolny rynek kontra centralne planowanie itp.) można śledzić wpływ polityki państwowej na twoje wyniki gospodarcze/militarne/naukowe itp.

DODATKI

W Hol2 dokonano też wielu pomniejszych zmian militarnych. Np. dostępnych jest więcej jednostek, brygady można odłączać od dywizji macierzystych, zintegrowano lotniskowce z samolotami itp. Inne nowości to m.in. zrewidowana mapa z większą liczbą prowincji, zwiększony realizm systemu przemysłowego oraz handlowego, zautomatyzowanie wielu funkcji (np. przydziału dowódców, zarządzania konwojami) i mnóstwo pomniejszych, ale bardzo wygodnych zmian interfejsowych.

Wszyscy fani strategii wiedzą, że szata graficzna nigdy nie była najmocniejszym elementem tego gatunku gier. Na tle dowolnego FPP'a czy większości klasycznych RTS'ów Hol2 prezentuje się mało okazale. Wprowadzone innowacje graficzne nie powalają na kolana, ale są zauważalne i ucieszą oko każdego, kto grał w gry z serii EUROPA UNIVERSALIS.

Muzyka, mimo iż utrzymana w stylu najlepszej wg mnie ścieżki dźwiękowej, jaka kiedykolwiek towarzyszyła grze na PC – czyli pierwotnego Hol – zeszła trochę na psy. Chyba wolałbym, żeby po prostu zostawili starą :)

Fani rozgrywek online niech wiedzą – o nikim nie zapomniano! Z nowinek dla trybu wieloosobowego: wprowadzono możliwość współpracy dwóch graczy w ramach gry jednym państwem. Jeśli do tej pory nie dawałeś sobie rady w pojedynkę, możesz spróbować w zespole. Poza tym dołączenie 15 niezależnych scenariuszy pozwala na szybsze, kilkugodzinne batalie – jeśli nie masz czasu na prowadzenie ciągnących się tygodniami kampanii.

Cechą charakterystyczną większości strategii jest niezwykła regrywalność. Hol2 oferuje tutaj więcej niż jakakolwiek inna znana mi strategia. **Jeżeli kręcą cię niewiarygodnie realistyczne symulacje wielopoziomowego zarządzania państwem (wojna-gospodarka-nauka-polityka-dyplomacja), trudno wymarzyć sobie lepszy prezent niż HEARTS OF IRON 2.** Dla świata gier strategicznych ten tytuł jest tym, czym dla FPP'ów jest HALF-LIFE 2. Pozycja obowiązkowa! Jeśli natomiast brakuje ci cierpliwości, szybko zrażasz się w obliczu porażki bądź grafika ma dla ciebie pierwszoplanowe znaczenie – daruj sobie.

Najważniejsze zmiany

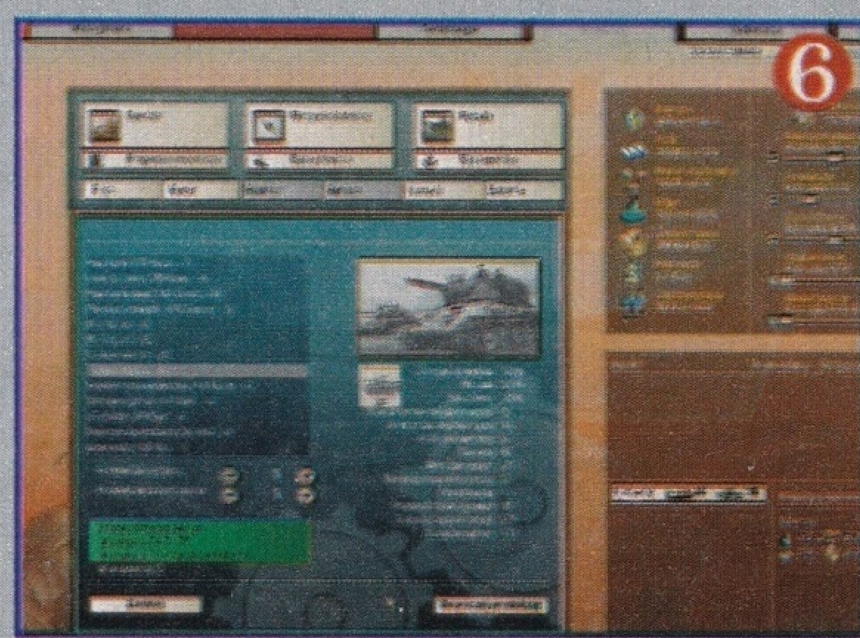

Odrestaurowany i poszerzony ekran dyplomacji. Dodano nawet zdjęcia wszystkich ówczesnych oficjeli


W „jedynce" najbardziej nieczytelną częścią interfejsu był chyba ekran technologii. W Hol2 wygląda o niebo lepiej


Po lewej stronie widzisz dane dotyczące zespołów badawczych, a po prawej szczegóły o postępach prac nad nową technologią


Nowy projekt interfejsu zasługuje na same pochwały. Wszystko jest pod ręką, czyli tam, gdzie być powinno


Na głównym ekranie można obserwować przebieg i wyniki wszystkich bitew


Zakładka produkcji przemysłowej. Uproszczona w stopniu pozwalającym załatwić wszystkie sprawy jednym bądź dwoma kliknięciami myszy

Strategiczna (II wojna światowa)

Hearts of Iron — **5-**

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:
Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 1 GB wolnego miejsca na HDD

Paradox Interactive / Cenega
www.paradoxplaza.com

cena 99,90

\+ Czytelny interfejs, mnóstwo ulepszeń, prawie bezbłędna (bugless)

\- Za małe tutoriale, gorsza w porównaniu z „jedynką", muzyka

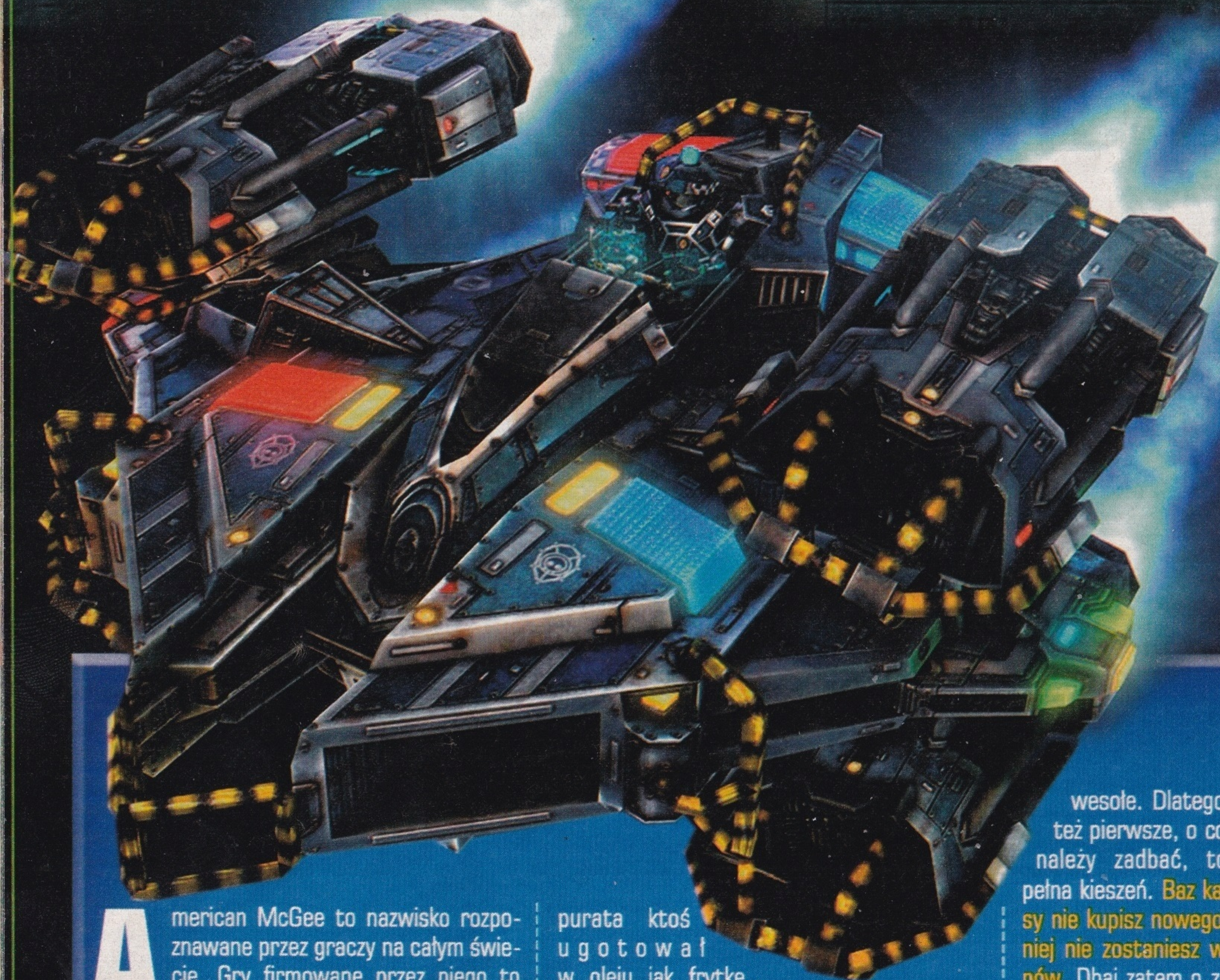
grafika 3+
dźwięk 4+
frajda 5

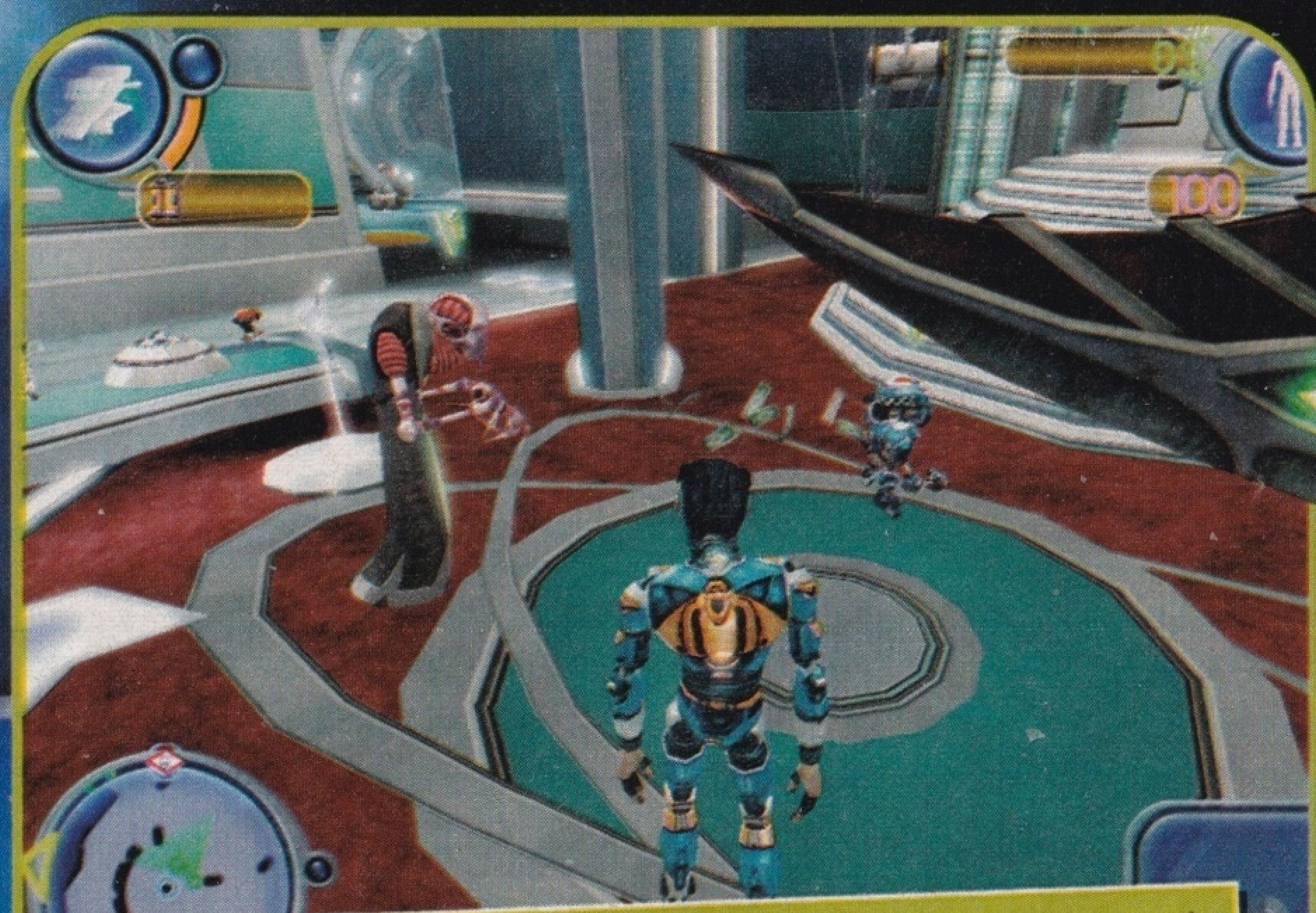
Niezwykle szczegółowa i realistyczna gra, która zadowoli najbardziej wyrafinowanych generałów. Uwaga! Piekielnie trudna!

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

SCRAPLAND

Scrapland to za mała asteroida dla dwóch gatunków. Nie ma tam miejsca dla ludzi. Wstęp mają tylko maszyny!





Nie ufaj bankierom. Wszyscy to złodzieje. Na Chimerze przekonasz się o tym na własnej skórze. Wyciągną z ciebie każdego dolara...

American McGee to nazwisko rozpoznawane przez graczy na całym świecie. Gry firmowane przez niego to znakomite tytuły, obowiązkowe pozycje dla każdego fana elektronicznej rozrywki. Ze SCRAPLANDEM jest podobnie. Powiem ci, że ucieszyłem się, gdy gra trafiła wreszcie w moje łapki. Ale spokojnie, wszystko po kolei.

Początek jest standardowy. Tuż po wylądowaniu na Chimerze D-Tritus zostaje dziennikarzem. Nie jest jednak w stanie wykonać już pierwszego zadania. Wywiad z biskupem możliwy jest, jak się okazuje, tylko w zaświatach. Szanownego purpurata ktoś ugotował w oleju jak frytkę...



No i oczywiście, kto ma rozwikłać zagadkę morderstwa? Słusznie się domyślasz – ty. Cała sprawa szybko się komplikuje, ale D-Tritus radzi sobie wyśmienicie w roli detektywa.

Teoretycznie poza wątkiem głównym dostajesz multum zadań pobocznych, ale sprowadzają się one do questów typu: zniszcz X wrogich statków, pokonaj w walce na arenie wystawionego przez Crazy Gamblera przeciwnika itp. Nawet teksty zlecające ci misje brzmią tak samo. Zmienia się tylko liczba statków dc rozwałki. Na szczęście miasto jest naprawdę rozległe i jeśli masz ochotę, możesz odpuścić sobie na jakiś czas wykonywanie zleconych ci zadań. Wałęsanie się po Scraplandzie może dać sporo korzyści, w większości finansowych. A bez kasy na tej asteroidzie nie da się żyć.



Po mieście lata wielu szaleńców strzelających do wszystkiego, co się rusza. Trzeba uważać, bo potrafią zaskoczyć!

Tu wszystko kręci się wokół dolarów. Z zerem na koncie życie nie jest wesołe. Dlatego też pierwsze, o co należy zadbać, to pełna kieszeń. Baz kasy nie kupisz nowego statku i uzbrojenia, bez niej nie zostaniesz wskrzeszony przez biskupów. Dbaj zatem o zawartość portfela. Można to robić na wiele sposobów, ale najłatwiej i najbardziej wydajnie jest kraść inne statki i zawozić je do Rusty'ego. Ten rozbiera je na części i masz kapuchę. Co prawda gość koszmarnie z ciebie zdziera, ale to najpewniejsza droga do bogactwa. Jest jeszcze kilka innych sposobów na wzbogacenie się – niestety część z nich okazuje się niebezpieczna.

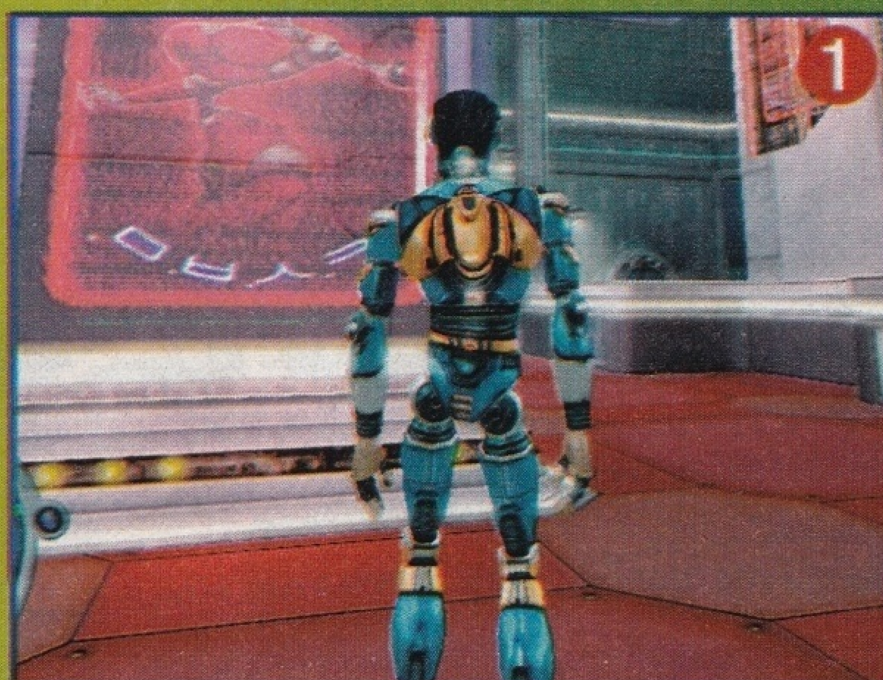
Większość czasu mieszkańcy asteroidy spędzają podejmując wyzwania rzucane im przez Crazy Gamblera. Tak naprawdę to on rządzi Scraplandem i cały ten świat kręci się za jego przyzwoleniem. To właśnie on powoduje, że w trakcie, gdy latasz sobie po mieście, wokół ciebie walczą inni mieszkańcy. Jako że śmierć nie grozi prawie nikomu (wyjątkiem jest, nie wiedzieć czemu, arcybiskup), roboty zamieszkujące planetę pozwalają sobie na wiele. Mogą, bo mają GDB – GREAT DATA BASE. To w niej zawarte są kopie mieszkańców „wysypiska". W każdej chwili za drobną opłatą 1000$ możesz znowu chodzić po świecie. Jeśli nie starczy ci kasy, też nie musisz się szczególnie martwić. W takim wypadku lądujesz w więzieniu – jeśli się z niego wydostaniesz, wracasz do swoich zadań.

Ty też możesz pojedynkować się z innymi mieszkańcami. Tylko uważaj – część z nich to nie fajtłapy. Mają naprawdę szybkie i niebezpieczne statki. Jeśli już jesteśmy przy statkach, warto wspomnieć, że do dyspozycji dostajesz naprawdę sporą flotę powietrzną. Rusty, u którego budujesz swoje pojazdy, ma spory hangar i potrafi tworzyć cuda wedle twojego zamówienia. Byleś miał kasę na części i projekt, on już poskłada wszystko do kupy. Uzbrojenie statków nie jest może jakoś specjalnie urozmaicone, ale jest z czego wybierać. Część to tylko zwykłe pukawki, ale są i takie, które jednym strzałem potrafią wysłać twoich adwer-



Latać każdy może, trochę lepiej lub trochę gorzej...

Czy D-Tritus lubi przebieranki?



Fajna laska :) Wszyscy znają ją z telewizji, ale nikt nie podejrzewa nawet, jaka jest ostra



Wystarczy chwila zabawy z GDB i możesz poczuć, jak to jest być taką laseczką



Spacerek po mieście w innej postaci dostarcza wielu wrażeń...



No i bum. Tak to jest, jak się wkurzy Betty. Bardzo wybuchowa kobieta!

Zaklinanie węża

Jeśli komuś znudzą się już misje, jakie otrzymuje w grze, może dorobić swoje własne. Enlight zapowiedział wypuszczenie darmowego środowiska do tworzenia nowych zadań i modyfikacji gry. Zabawy mnóstwo, ale pod jednym warunkiem – musisz znać Pythona. Jeśli ten język programowania jest ci obcy, zrobienie czegokolwiek będzie wymagało dużego samozaparcia. Z drugiej strony, może by tak powiększyć oczy naszej Betty?;)



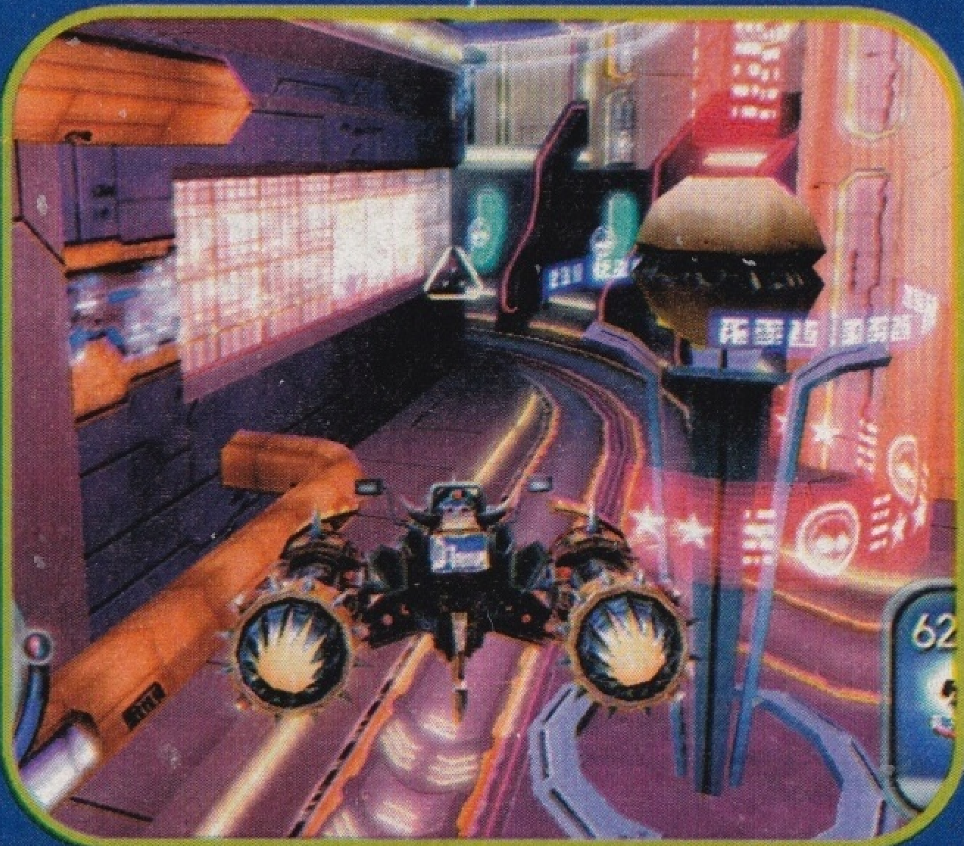
sarzy na drugi koniec galaktyki. Początkowo, jak to zwykle bywa, dostaniesz w swoje łapki stary i niesterowalny złom. Z czasem będzie cię stać na lepszy statek i dodatkowe środki eksterminacji.

D-Tritus nie posiada własnej broni, ale zaraz po przybyciu na Scrapland dostaje „zhakowany" program do obsługi GDB. Dzięki niemu zmienia ciała, w których się znajduje, jak rękawiczki. Zmiana postaci jest bardzo pożyteczna. **Warto z tej umiejętności korzystać, bo wraz z ciałem przejmujesz zdolności danego robota.** Wszystko jest fajnie do momentu, gdy przydybie cię Beholder. Jeśli uda mu się cię przeskanować, gdy jesteś w innej postaci, lepiej zacznij wiać, bo za moment będziesz miał na karku całą policję Scraplandu. W większości wypadków skończy się to zejściem.

Projektanci SCRAPLANDU skupili się na tym, aby miasto i całe otoczenie było ładne. Udało im się to osiągnąć. Miasto przypomina rozmachem metropolię z „Piątego Elementu". Warto przelecieć się po nim choćby po to, aby je pooglądać. Różnorodność postaci jest spora. Tak naprawdę tylko D-Tritus i Betty (to ta laseczka w czerwonym stroju) wyglądają mniej więcej „po ludzku". **Może grafika nie jest specjalnie szczegółowa, ale akurat w tej grze nie ma to wielkiego znaczenia.** Jest po prostu ślicznie i na tym poprzestańmy.

D-Tritus zabujał się w niej od pierwszego wejrzenia. To chyba przez te duże oczy

Sporą część gry spędzisz na pogawędkach z innymi mieszkańcami miasta. Ich gadki są często standardowe, ale można się w nich doszukać sporej dawki humoru. Autorzy wiele czasu poświecili na nagranie głosów, tak aby oddawały charakter postaci. Przedstawicieli władzy można poznać po tonie, jak i po tym, co gadają. A i reszta mówi w bardzo charakterystyczny sposób. Jeśli jednak chodzi o dźwięki, mnie najbardziej do gustu przypadł soundtrack. Muzyka jest całkiem niezła i można jej słuchać w czasie rozgrywki, czego o większości gier powiedzieć nie mogę. Rodzaj muzy zmienia się wraz z rozwojem akcji, ale to już kanon. Można usłyszeć lekkie techno, trochę nowoczesnego rocka oraz mieszanki tych dwóch gatunków. Co najlepsze, w większości są to całe utwory i to nawet ze słowami. W grze nie zabrakło też trybu Multiplayer, ale niestety nie dane mi było zasmakować rozgrywki z innymi graczami. Serwerów jest niewiele, a gdy w końcu na jakiś trafiłem, ział pustkami przez wiele godzin. Sam nawet postawiłem serwer widoczny w Internecie, ale nikt mnie nie nawiedził. Szkoda :(Mam nadzieję, że gdy gra zdobędzie popularność, w wirtualu będzie można spotkać innych graczy. Aktualnie jest dostępnych tylko kilka map, ale producenci gry mają dostarczyć nam narzędzia do ich tworzenia oraz do produkcji modów.



Zarówno postacią, jak i statkiem sterujesz za pomocą myszy i klawiatury (znany wszystkim WSAD). Rozwiązanie to sprawdza się całkiem nieźle. **Już po kilku chwilach jesteś w stanie zapanować nad postacią i pilotować statek.** Interfejs też jest intuicyjny i łatwy do opanowania.

Na koniec powiem tylko tyle: gra wciągnęła mnie na jakiś czas i nie mam zamiaru aktualnie opuszczać Scraplandu. Jest mi tu miło i dobrze. Spotkałem fajną laskę (muszę tylko uważać na szefa, bo Betty i jemu wpadła w oko), ścigam się, kiedy chcę (czyżby „lecę bo chcę"? – Frogger :], a gdy mam chęć komuś przysmażyć tyłek laserem, po prostu wyzywam go na pojedynek.

Tu mi ciepło, tu mi dobrze i tu będę się rozmnażał :)



Czego jak czego, ale amunicji ci nie zabraknie. Rozdają za darmo i kupować nie trzeba. Wystarczy się schylić i podnieść

TPP

Scrapland — 4+

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

⌘ **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.2 GHz, 256 MB RAM, 1 GB wolnego miejsca na HDD

⌘ **Enlight / MercurySteam**
⌘ www.scrapland.com

cena 19.90

\+ Rewelacyjna grafika i ciekawy pomysł

– Za częste ładowanie poziomów, czasem za trudne zagadki

grafika 5
dźwięk 4
frajda 4+

American McGee ponownie w akcji. **Gry spod tego znaku to produkty warte zakupu.** Tak też jest ze SCRAPLANDEM!

tekst: Rafał „Zulu" Skrzypek

LAW & ORDER
JUSTICE IS SERVED

Jeden z niewielu kryminałów, w którym po efektownym śledztwie walczysz z podejrzanym na sali sądowej

W epoce komunizmu forsownego polska telewizja kurczowo trzymała się produkcji pochodzących z bloku wschodniego. Na uwielbiane przez widzów filmy amerykańskie szarpała się od święta. Na co dzień emitowała jedynie seriale prezentujące zgniliznę moralną strefy dolarowej. Morderstwa, kradzieże i brutalne porwania, pobicia, gwałty i oszustwa były tym, co partyjni kacykowie rządzący na Woronicza pozwalali oglądać narodowi.

Serwowano więc widzom amerykańskie kryminały, kobry i crime stories. Trup padał gęsto, a śledztwo wiło się niczym skazaniec na pokucie. Podtatusiały detektyw z nieodzowną fajeczką w gębie mozolnie analizował fakty, niespiesznie rozmawiał ze świadkami i intelektualnie stymulował podejrzanych. Badał przy okazji przedmioty pozostawione na miejscu zbrodni i przyglądał się śladom. Koniec końców morderca sam się ujawniał, wyciągał broń i... wtedy pojawiał się detektyw, a z nim policja. Drań trafiał do więzienia, lecz niepokój pozostawał. Ofiary leżały wszak na cmentarzu i nawet najbardziej efektowne aresztowanie nie przywracało im życia. Widz gasił więc telewizor i szedł spać. Rano ruszał zaś do fabryki, by budować Proletariacką Ojczyznę, produkować na eksport do ZSRR i stać w kolejkach po mleko.


Obie gry z zestawu zawierają po kilka widoczków bełtających obiad w brzuchu

Columbo, Kojak, Borewicz mieli dziesiątki fanów. W Polsce istniały ich aktywne fan-kluby, zaś książki kryminalne sprzedawały się wyśmienicie. Z czasem jednak dawni bohaterowie odeszli w przeszłość, zastąpieni przez dużo bardziej dynamicznych „Policjantów z Miami", „Dempsey i Makepeace" oraz brygady antynarkotykowe. Kryminał niemal zupełnie zniknął z ekranów telewizora, a na monitorach na dobrą sprawę się nie pojawił. W natłoku strzelanek i widowiskwych gier akcji jedynie seria CSI oraz przygodówki o śledztwach Sherlocka Holmesa nawiązywały do starych, nie do końca przecież zgrzebnych czasów.

Do nich nawiązuje też LAW AND ORDER: JUSTICE IS SERVED, trzecia część bardzo popularnej serii gier komputerowych. **Tym razem śledztwo, stanowiące fabułę progamu, rozpoczyna się w damskiej przebieralni.** Dwie młode tenisistki wparowują do niej z uśmiechami na twarzach, by po chwili krzyknąć z przerażenia. Na ziemi leży ciało ich przyjaciółki, Eleny Kusarowej, równie martwe co nurek zrzucony z samolotu w czasie gaszenia pożaru lasu. Na miejsce przybywa doświadczony śledczy Lennie Briscoe i jego partner Ed Green. To ich poczynaniami kieruje gracz...


Bełtanie w brzuchu owocuje zaś wymiotami. Leżący na ziemi paw potrafi nieźle przerazić

Akcję obserwujesz z oczu głównego bohatera. W każdym miejscu możesz rozejrzeć się dookoła, a także spojrzeć w dół i w górę. Skokami poruszasz się pomiędzy ściśle określonymi lokacjami, oddanymi za pomocą bardzo ładnej i realistycznej grafiki 2D. **Engine gry oraz jej interfejs (np. kursor zmieniający kształty) przypomina to, co fani przygodówek znają z takich produkcji jak AZTEC, ATLANTIS czy POMPEJE.** Jedyną różnicą jest scenariusz, nieliniowy i bardziej rozbudowany niż we wspomnianych tytułach.

Prowadząc śledztwo, zbierasz przedmioty i dokładnie je oglądasz. Niektóre wysyłasz do laboratorium, gdzie zostaną szczegółowo zbadane. Często też korzystasz z komórki. Możesz również zdobyć portret psychologiczny napotkanej postaci. Rozmawiasz ze świadkami i podejrzanymi, korzystając ze specjalnego panelu z gotowymi pytaniami. Mimo tego ograniczenia pogaduszki są ciekawe i dość rozbudowane. Pytać można niemalże o wszystko, a komputer sam sugeruje tropy, na które gracz mógłby nie zwrócić uwagi. Dociekliwość popłaca – przesłuchiwani za pierwszym razem najczęściej nie puszczają pary z ust.

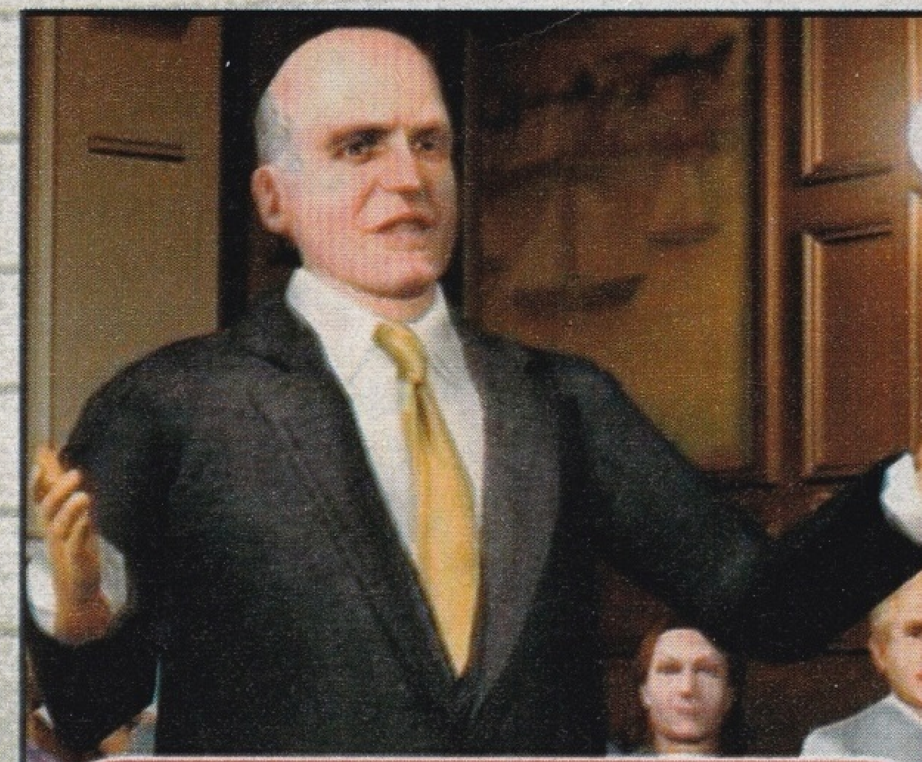


Po zidentyfikowaniu podejrzanego rozpoczyna się rozprawa. Pacjent siada na ławie oskarżonych, wcześniej jednak zdobywa dobrego obrońcę, ten zaś przygotowuje swoje argumenty. Gracz nadal szuka śladów i stara się możliwie dobrze przygotować do procesu. W jego trakcie przesłuchuje świadków i biegłych sądowych, a także zgłasza sprzeciwy w czasie wystąpień obrońcy. Co ciekawe, wymaga to podstawowej znajomości prawa oraz amerykańskiej konstytucji (podejrzewam jednak, że miłośnik tzw. kina sądowego nie będzie miał z tym większych problemów). **Niestety, obie części rozgrywki są nieco schematyczne i sprowadzają się do wielokrotnego powtarzania podobnych czynności.**

Serialisko

Nie byłoby gry LAW AND ORDER, gdyby nie serial od dobrych kilkunastu lat podbijający serca amerykańskich telewidzów. Od zwykłych kryminałów różni się jednym szczegółem – jego akcja toczy się również na sali sądowej, gdzie prokurator stara się doprowadzić do skazania przestępcy. Co ważne, JUSTICE IS SERVED zachowuje klimat serialu. W grze występują znani z małego ekranu Jerry Orbach (śledczy Lennie Briscoe), Jesse L. Martin (detektyw Ed Green) i Elisabeth Rohm (prokurator Serena Southerlyn). Partnerują im Charles Dennis (podkładał głos Swanna w DOOM 3) oraz Patrick McEnroe (brat Johna McEnroe, najlepiej opłacany trener tenisa ziemnego ostatnich lat, w programie LAW AND ORDER gra samego siebie). Spore wrażenie robią też świetne przerywniki filmowe, wyreżyserowane przez jednego z autorów serialu. Widać, że robił je fachowiec!

Zagadki z LAW AND ORDER stoją na przyzwoitym poziomie, choć niekiedy nie są zbyt logiczne. Kilka z nich to tak szalenie ograne chwyty jak składanie do kupy podartego listu. Wielką niespodziankę stanowi natomiast dostępna w komplecie pierwsza część gry, zatytułowana DEAD ON THE MONEY. Program pochodzi z końca 2002 roku i opowiada o śledztwie w sprawie śmierci brokera giełdowego.


„To nie był mój paw. Jadłem rano jajecznicę, a nie pomidory. Zresztą popatrzcie – jestem czysty!"

Przygodowa

Law & Order: Justice Is Served — 4

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

⌘ **Wymagania sprzętowe:** Procesor 600 MHz, 128 MB RAM, 1.5 GB wolnego miejsca na HDD

⌘ **Legacy International**
⌘ www.lawandordergame.com

cena 29.90$

\+ Oryginalne zagadki oraz ładna grafika

– Liniowość, jeszcze raz liniowość i po kilku chwilach lekka nuda

grafika 4
dźwięk 4+
frajda 4-

Przyzwoita gra przygodowa. Prowadzisz śledztwo w sprawie śmierci pięknej tenisistki. Świat sportu i przestępczy półświatek w jednym...

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Flamingi, narkotyki i strzelaniny w estetyce lat osiemdziesiątych? VICE CITY pozostaje w tej kategorii niezwyciężone




Przemierzaniu opuszczonych magazynów w dokach towarzyszy strzelanie do różnych łachmytów i kolekcjonowanie toreb z kokainą (słabo?!)

MIAMI VICE to multiplatformowa gra akcji powstała w oparciu o słynny serial telewizyjny z lat osiemdziesiątych. Tematem zajął się zupełnie nieznany developer – firma Davilex – i to, niestety, daje się odczuć. Na każdym kroku i w każdej sekundzie rozgrywki.



Nie będę cię oszukiwał. Ta gra jest nieudana – marna, banalna i cienka. Gdyby nie fakt, że MIAMI VICE trafiło do nas stosunkowo niedawno, z całą pewnością znalazłoby się na specjalnej liście największych wpadek minionego roku. **Tak zatem, poniższy tekst nie ma ambicji być niczym innym jak ohydnym i niepoprawnym kopaniem leżącego.** Czasem jednak trzeba.

Co bardziej posunięci w latach czytelnicy mogą jeszcze kojarzyć serial „Miami Vice" – inwazyjna solówka na perkusji w czołówce każdego odcinka, flamingi, łodzie skaczące po falach i dwóch typów w białych mokasynach i marynarkach z poduchami. Pamiętasz? Było bosko. A co można powiedzieć o grze? Po pierwsze: kiepska grafika, mało przekonujące udźwiękowienie, fatalna Sztuczna Inteligencja zarówno przeciwników, jak i towarzysza broni. Po drugie: sterowanie przyprawia o białą gorączkę, narracja nie potrafi spełnić należycie swej roli (przez większość czasu nie wiadomo, o co chodzi), natomiast ogólny zamysł rozgrywki jest najzwyczajniej w świecie głupi.

W grze kierujesz duetem znanych z serialu detektywów – Crockett jest tym bardziej zwinnym typem, podczas gdy Tubbs porusza się wolniej, ale za to może przyjąć na klatę więcej ołowiu. Potrafi też wyważać drzwi, o czym biały glina może jedynie marzyć. Ten podział idzie dalej – podczas gdy Crockett może zabierać poległym wrogom pistolety, dla Tubbsa zarezerwowane zostały różnego rodzaju strzelby.

Obaj panowie ruszają się jak wózki z węglem. Z reguły jeden nierozważny ruch wystarcza, aby spaść z kładki czy innego wąskiego przejścia. Podczas gdy kierujesz jednym z policjantów, drugi sterowany jest przez komputer. Niestety, komputerowy partner nie daje sobie rady nawet z tak prostymi manewrami jak przejście przez klatkę schodową, o samodzielnym kopaniu przeciwników nawet nie wspominając. Na dodatek całkowicie bezsensowna praca kamery w połączeniu z brakiem opcji centrowania obrazu za plecami bohatera (grę obserwujesz z perspektywy trzeciej osoby) sprawia, że bardzo często Tubbs tudzież Crocket obrywają od całkowicie niewidocznych przeciwników. Nieco lepiej jest w miejscach, gdzie swobodna kamera zastąpiona zostaje rzutami á la RESIDENT EVIL. **Jednak także przy obserwowaniu akcji z tej perspektywy lokalizacja adwersarzy za każdym razem trwa na tyle długo, że wrogowie mają czas na wpakowanie ci od kilku do kilkunastu kulek.** Paradoksalnie jednak, nie sprawia to większego problemu. Gdy tylko kierowany przez gracza detektyw nie walczy, jego nadszarpnięte zdrowie – w zgoła magiczny sposób – odnawia się.

Banalny system walki sprawia, że kolejne strzelaniny są nudne i nie wzbudzają najmniejszych nawet emocji. **Twoi przeciwnicy nieporadnie kryją się za skrzyniami, nie potrafią ze sobą współpracować, w dodatku znikają od razu po śmierci, co tworzy dość dziwny klimat.** Poza tym, że możesz do nich strzelać, możesz próbować też ich aresztować. Wygląda to tak, że kierowany przez ciebie policjant krzyczy „Stój! Ręce na kark!", a bandyta grzecznie odkłada broń na ziemię i staje z rękami w górze – nawet gdy przed momentem pruł do ciebie z karabinu maszynowego. Kompletna bzdura.

Najbardziej zastanawia mnie jednak, dla kogo przeznaczona jest ta produkcja. Starsi gracze odrzucą ten kawał ścierwa z odrazą. Dla młodszych odbiorców MIAMI VICE jest grą nader nieodpowiednią – większość dialogów dotyczy narkotyków, zaś podczas rozgrywki musisz zbierać... torby z koksem! No cóż, prawda jest taka, że nie jestem w stanie nawet spojrzeć na ten odrażający kawał partactwa.

Policjanci z Miami

28 września 1984 roku wyświetlony został pierwszy odcinek serialu „Miami Vice", znanego w Polsce jako „Policjanci z Miami". Dziś estetyka filmu może wydawać się nam nieco śmieszna, lecz 20 lat temu „Miami Vice" niekwestionowanie rządziło. Seria zdobyła serca milionów widzów na całym świecie i była wyświetlana aż przez pięć sezonów. Fabuła filmu koncentrowała się na przygodach dwóch detektywów pracujących w Miami – Dave'a Crocketta (Don Johnson), mieszkającego na łodzi wraz z krokodylem Elvisem, oraz jego partnera, nowojorczyka Ricardo Tubbsa (Philip Michael Thomas), który na Florydę dotarł tropem zabójcy swego brata. Producent serialu, Michael Mann, przygotowuje się obecnie do prac nad kinową adaptacją opowieści. W filmie mają zagrać Colin Farrel oraz Jamie Foxx.

W czasie wykonywania misji musisz mieć oczy dookoła d..., żeby w nią nie oberwać

Akcja

Miami Vice — **1+**

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 500 MB wolnego miejsca na HDD

⌘ **Davilex**
⌘ www.davilex.com

cena 26$

+	–
Niewielkie wymagania sprzętowe	Cała reszta

grafika	2
dźwięk	2+
frajda	1

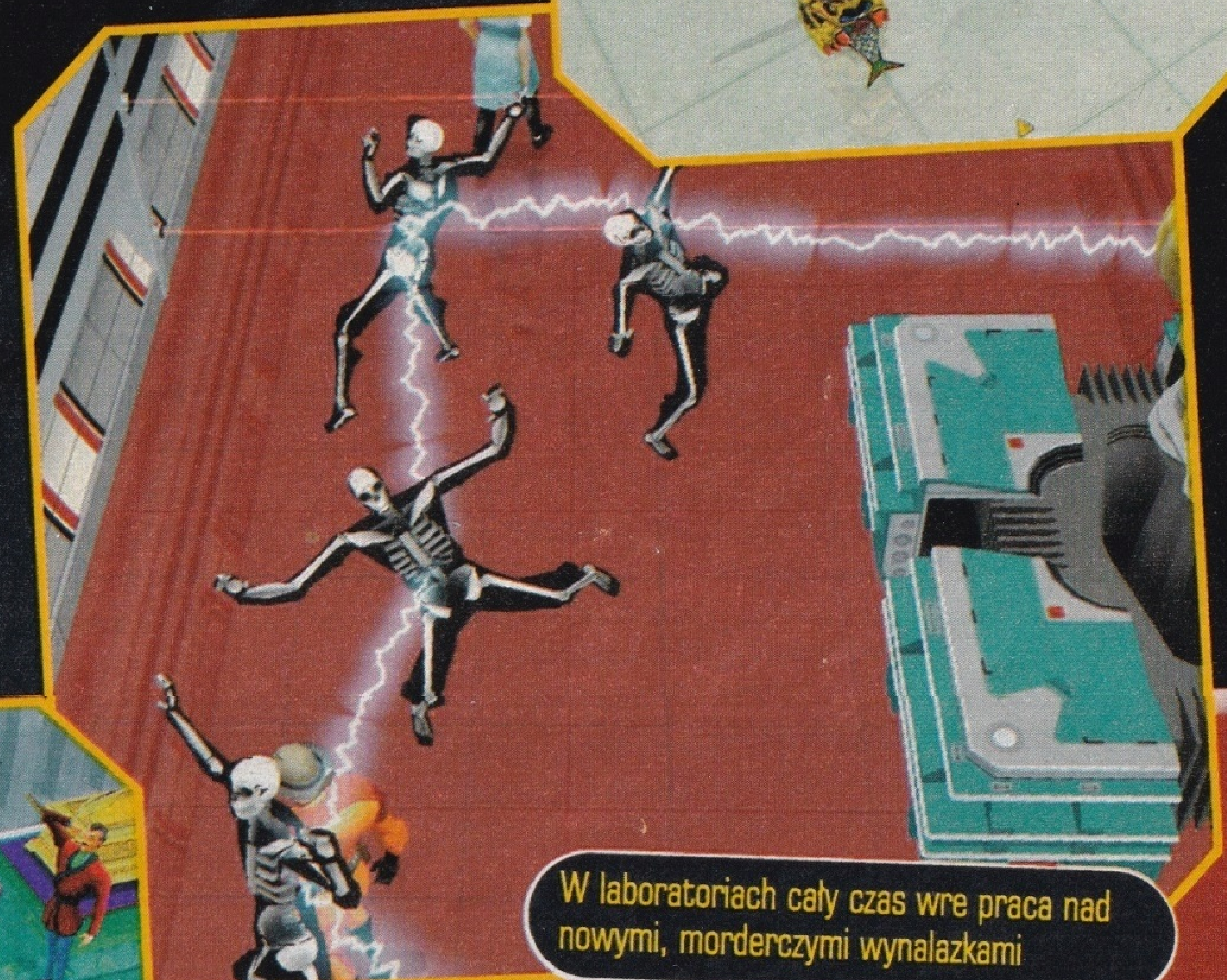
Fatalna konwersja z konsoli. Koszmarne sterowanie, AI niczym u ameby, nudno i żałośnie. **Ogólnie drętwota maksymalna i marnowanie pieniędzy!**

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

EVIL GENIUS

Zasypiając co wieczór, snujesz plany podboju świata? W takim razie masz szczęście. Oto gra dla ciebie!





W laboratoriach cały czas wre praca nad nowymi, morderczymi wynalazkami

Już z tytułem EVIL GENIUS jest coś nie tak. Źli Geniusze, Geniusze Zła? Czekaj, czekaj – to o nas? Owszem, opisywana gra to jeden z niewielu tytułów pozwalających wcielić się w zepsutych dewiantów o świńskich oczkach i zapanować nad światem.

EVIL GENIUSZ to strategia „na wesoło", stanowiąca pastisz szpiegowskiego kina lat 60. Atmosfera gry i typ humoru plasują się gdzieś pomiędzy serią NO ONE LIVES FOREVER a filmami z cyklu „Austin Powers". Do wyboru masz trzech Geniuszy Zła – nadętego buraka w deseń Dr No, typ chińskiego cesarza i femme fatale. Wybór bohatera ma niestety minimalne znaczenie dla zabawy – zawsze rozgrywasz tę samą kampanię.

Po wybraniu postaci lądujesz na tropikalnej wyspie, na której masz założyć tajną bazę. Rękami podwładnych wznosisz pierwsze pomieszczenia, skarbiec, laboratorium, sale treningowe, jadalnie, szpital, sypialnie i pokoje wypoczynkowe dla personelu bazy. Co ciekawe, nie masz bezpośredniej kontroli nad swoimi sługami. Wydajesz im jedynie rozkazy jako Geniusz Zła. Na szczęście skrypty SI są całkiem niezłe, więc poddani wykonują polecenia bez większych zgrzytów.



Geniusz Zła, jak przystało na prawdziwy czarny charakter, jest miłośnikiem sztuki...

Wkrótce twoim miłym gniazdkiem zainteresują się Służby Dobra, wysyłając na wyspę swoich agentów. Chcą zaszkodzić twoim projektom, należy więc ich możliwie szybko uziemić. Możesz wysłać przeciwko nim zwykłych robotników, ale najprawdopodobniej nie wskórają zbyt wiele. W takich momentach wykorzystuj swoją Prawą Rękę, czyli antybohatera, którego głównym zadaniem jest walka z wrogimi agentami.

Tak się kończą nieuwaga i zbytnia ciekawość. W laboratorium zła miej oczy szeroko otwarte!



Wkrótce po tym, jak dostatecznie rozwiniesz swoją bazę, zyskasz dostęp do mapy świata i możliwość wysyłania swoich ludzi w różne rejony globu. Twoi agenci mogą zacząć przygotowywać zamachy, porwania, inicjować szpiegostwo przemysłowe itp. Aby zrealizować jakikolwiek plan, musisz wysłać w dany rejon określoną liczbę podwładnych. I czekać. Jeśli choć jeden z twoich ludzi wyjdzie z akcji żywy – odnosisz sukces. W ten sposób rośnie twoja Zła Sława, co odblokowuje dostęp do nowych zadań, ale i nastręcza kłopotów z obrońcami sprawiedliwości, którzy zaczynają tłumnie ściągać na twoją wyspę.

Piętą achillesową EVIL GENIUS jest wkradająca się do gry monotonia. Niby celów jest dużo, niby gra jest długa, a jednak przeciągłego ziewania trudno czasem uniknąć. Przyczyną są m.in. dość częste przestoje, kiedy to bezczynnie czekasz na wykonanie zlecenia czy zakończenie misji.

Atutem gry jest natomiast humor, który wprost wylewa się z ekranu. Śmieszą przerysowane wizerunki znanych z kina bohaterów, animacje i dźwięki. Dzięki temu pierwsze godziny z EVIL GENIUS mijają naprawdę przyjemnie. Grafika, choć rewelacyjna nie jest, spełnia swoje zadanie i cieszy oczy. Tematy muzyczne również umilają zabawę.

Jeśli podobał ci się DUNGEON KEEPER i masz ochotę na coś w zbliżonej konwencji – EG jest grą dla ciebie. Zabawny, fikuśny i całkiem złożony produkt, który nie ustrzegł się kilku wad. Niemniej to wciąż dobra gra.

Strategia

Evil Genius **4+**

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

⌘ **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 1.4 GB wolnego miejsca na HDD

⌘ **Elixir Studios**
⌘ www.howevilareyou.com

cena 49.99$

\+ Niecodzienny temat, doskonały humor oraz zabawne postacie

– Miejscami (za często!) gra staje się zwyczajnie nuuuuudnaaa!

grafika 4+
dźwięk 5-
frajda 4

W sumie niezłe wykonanie, oryginalny pomysł oraz ogromna porcja humoru. **Pomimo kilku wpadek warto w to zagrać!**

tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

RollerCoaster Tycoon 3 PL



Kiedy byłem mały, zawsze marzyłem o wesołym miasteczku z prawdziwego zdarzenia. Takim, jakie oglądałem jedynie w telewizji albo na amerykańskich filmach. Pierwsze miasteczko, w którym mogłem w końcu pojeździć kolejką górską, pojawiło się w centrum Warszawy w latach 90., zanim jego miejsce zajęła stacja metra. Nieco później mogłem już pograć na kompie w pierwszy ROLLERCOASTER TYCOON...

ROLLERCOASTER TYCOON 3 PL jest strategią ekonomiczną, w której zarządzasz wesołym miasteczkiem. Pierwszoplanową rolę pełni w nim tytułowa kolejka górska. W porównaniu z poprzednimi częściami, wiele się zmieniło. **Trójka może już pochwalić się rewelacyjnym enginem 3D, dzięki któremu gra wygląda naprawdę bajecznie i kolorowo.** Na ekranie widzisz prawdziwe wesołe miasteczko z karuzelami, zjeżdżalniami, diabelskimi młynami, budkami z żarciem, a zwłaszcza spiralnymi konstrukcjami torów kolejek. Wszystko tu żyje – ludzie spacerują, pracownicy wykonują swoje zadania, wiatr porusza liśćmi drzew, zmieniają się pory dnia, a wieczorem – jeśli zapragniemy – wybuchają na niebie fantastyczne fajerwerki.


Nie każdy jest twardzielem. Niektórym puszczają... nerwy!


Kolejki, kolejki i jeszcze raz kolejki... Przypominają się czasy młodości

Interfejs na początku wydaje się nieco skomplikowany. Panele kontrolne zostały zminimalizowane, by nie zasłaniać widoku na podległy nam park rozrywki. Obraz możemy przybliżać, oddalać i obracać, tak aby przyjrzeć się z bliska zwiedzającym i zobaczyć ich reakcje. Np. jeśli kolejka górska jest wystarczająco zakręcona, niektórzy goście mogą z wrażenia zarzygać nam parkowe alejki. Zresztą najlepiej przeżyć taką przejażdżkę „osobiście", włączając widok z perspektywy pasażera! Skoro mowa o ludziach, warto słuchać, co myślą o przeżytych atrakcjach. **Ich wypowiedzi mogą dać nam cenne wskazówki, w których kierunkach prowadzić dalsze inwestycje.**

RCT3 zawiera 18 scenariuszy o rosnącym stopniu trudności. Zawsze jednak można skorzystać z trybu zapewniającego nieograniczone zasoby gotówki, dzięki której wybudujesz miasteczko własnych marzeń. Fajnym bajerem jest możliwość odtwarzania własnych plików MP3.

Muszę niestety wspomnieć, że wersja gry, którą otrzymałem do recenzji, kilka razy zawiesiła się. Mam nadzieję, że kiedy ROLLERCOASTER TYCOON 3 PL trafi na półki sklepowe, nie sprawi nikomu podobnego kłopotu.

ROLLERCOASTER TYCOON 3 PL jest grą typowo rodzinną, w którą możesz bawić się wspólnie z najbliższymi. Polecam ją każdemu, kto ma dość przemocy na ekranie komputera.

Strategia ekonomiczna
RollerCoaster Tycoon 3 pl — ocena: **5**

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe: Procesor 733 MHz, 256 MB RAM

CD Projekt / CD Projekt
www.atari.com/rollercoastertycoon/
cena 99.90

+ Grafika 3D, kamera, bogate możliwości zabudowy mapy, emocje gości
– Skomplikowany interfejs, niewygodne zarządzanie personelem

grafika 5+
dźwięk 4
frajda 5

Gra dla każdego, kto lubi wesołe miasteczka (a kto ich nie lubi?). **Sympatyczna!**

tekst: Hunter

The Arrangement

Sławetne „cogito ergo sum" oznacza tyle, co polskie „myślę, więc jestem". Staram się pamiętać o tej łacińskiej sentencji właśnie teraz, gdy siedzę na kiblu i próbuję zebrać myśli. Przed chwilą zobaczyłem bohaterkę THE ARRANGEMENT i poczułem naglącą potrzebę włożenia głowy do pachnącej fiołkami muszli klozetowej. Koszmarny potworek grafików-amatorów utwierdził mnie tym samym w przekonaniu, że żyję. Bo chyba żyję, skoro jestem (i rzygam dalej, niż widzę). Wszystko zaczęło się pod koniec lat 90., kiedy to na rynku pojawiły się specjalne edytory wspomagające tworzenie przygodówek. Do końca 2004 roku powstało aż siedemnaście takich programów. Zastosowany w THE ARRANGEMENT ADVENTURE MAKER jest jednym z najlepszych. Niestety, jego możliwości nie umywają się do tego, co może wykrzesać z C++ chociażby przeciętnie uzdolniony programista.

THE ARRANGEMENT jest tego żywym dowodem. Koszmarna grafika odrzuca od monitora na odległość stu dziesięciu metrów. Ubogie wnętrza i postacie o twarzach szpetnych potworów przerażają i zniechęcają do zabawy. Słaby, wręcz amatorski dubbing oraz ledwo przyzwoite rzępolenie w tle nie polepszają sprawy. Czy zatem ADVENTURE MAKER obróciło się przeciwko swoim twórcom?


Jestem Wasyl, pomogę ci, jeśli będziesz miał kłopoty


Biuro Wasyla może nie jest bardzo efektowne, ale popracować się w nim da

Nie. Siłą THE ARRANGEMENT, gry napisanej niemalże w całości przez Michaela Clarka, jest upstrzony ciekawymi zagadkami scenariusz. W piątą rocznicę ślubu ukochana głównego bohatera znika. Gość powinien się cieszyć, bo jest naprawdę szkaradna (wspomniana grafika...), jednak postanawia jej szukać. Wkrótce później odbiera telefon. Tajemniczy rozmówca twierdzi, że kobieta odeszła z własnej woli, że od początku miała spędzić z nim jedynie pięć lat...

Radykalni fani przygodówek będą tą pozycją mile zaskoczeni. Osobom, dla których choć w najmniejszym stopniu liczy się grafika, zalecam jednak daleko posuniętą ostrożność. Panowie i panie, nie zamykajcie drzwi od wychodka!


Jeżeli już przyjdą jacyś goście, to Wasyl ma w swoim pałacu gustowny salon


A w tej tajemniczej szafie Wasyl trzyma swoje ulubione przedmioty

Przygodowa
The Arrangement — ocena: **2+**

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe: Procesor 300 MHz, 64 MB RAM, 900 MB wolnego miejsca na HDD

Michael B. Clark
www.members.aol.com/arrangementgame
cena 14.95$

+ Ciekawe scenariusze oraz atmosfera rozgrywki
– Estetom będzie się śnić po nocach niczym najgorszy koszmar

grafika 1
dźwięk 2
frajda 4

Produkcja całkowicie amatorska i to już mówi wszystko. **Od strony technicznej koszmar, ale scenariusz... całkiem, całkiem!**

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Generalnie to bym Oskara walnął na patelnię, przypiekł i zjadł, ale skoro muszę go nauczyć tańczyć...

Shark Tale

Szafa gra!

Kiedyś programiści musieli bulić jak za siano, by uzyskać pozwolenie na wykorzystanie popularnych piosenek w swoich grach. Obecnie sytuacja powoli się odwraca – wielkie studia muzyczne zauważyły, że dobre zręcznościówki są w stanie wylansować nawet bardzo przeciętny bądź zapomniany zespół (np. w RYBKACH pojawia się zgredzior MC Hammer). Co będzie dalej? Cóż, Electronic Arts zainwestowało już kilka milionów dolarów w rynek muzyczny, m.in. w zespół Black Eyed Peas. Inni potentaci branży planują podobne posunięcie.



Oskar baletmistrzem? A i owszem. Szkoda tylko, że ten element gry szybko się nudzi

Emocjonujący pościg... Swoją drogą, gdyby Oski jeździł na wrotkach, przemieszczałby się szybciej

Niewielkie Knowwonder powoli urasta do rangi potentata na pecetowym ryneczku filmowych platformówek. Ich poprzednie dzieła, WIĘZIEŃ AZKABANU i LEMONY SNICKET, kurczowo trzymały się gatunkowych standardów, lecz potrafiły zainteresować ciekawą scenografią i paroma oryginalnymi zagadkami. Niestety, RYBKI Z FERAJNY już tak fajne nie są. **Osobiście przypominają mi zestaw nudnych minigierek okraszonych ładną grafiką i przyzwoitą ścieżką dźwiękową.** To trochę za mało, by przyciągnąć do komputera dojrzałych, zdrowych na ciele i umyśle graczy.

Ci chorzy umysłowo (chodzący wciąż do szkoły i uczący się jeszcze pisać) niewątpliwie będą z programu zadowoleni. Cięty język oraz rozradowana facjata czynią z głównego bohatera nie tylko filmową gwiazdę, ale i idealnego pracownika myjni wielorybów. Dopiero spotkanie z Lennym, rekinem-wegetarianinem, pozwala Oskarowi zwrócić na siebie uwagę tłumów. Myślisz, że rybol zostanie uwielbianą przez płotki gwiazdą, która jeździ wielkim U-Botem, pije najlepsze wino, a na obiad wcina kawior i anchois z owocami morza? Ucho od śledzia! Kolorowy wargatek sanitarnik wpada w oko paskudnemu żarłaczowi. W dodatku mieszkańcy miasta bez przerwy się nim wysługują.

Poszczególne misje, jakie spadają na łeb Oskarowi, zupełnie nie łączą się ze sobą. Dzielą się za to na kilka podtypów. W pierwszym z nich obserwowany od strony ogona bohater zasuwa jak dziki do przodu. Jest ścigany przez bardziej wypasione ryby, goni innych osobników, względnie przewozi jakiś towar na czas, byle szybciej, byle dalej, do przodu. Przeciska się przy tym przez wąskie tunele i przeskakuje nad zaporami.

W drugim trybie bohater skrada się, unikając świateł reflektorów i wzroku strażników, rozmaitych barakud, muren i krabów. Nudne to niemiłosiernie i nie dostarcza nawet promila tych emocji, jakie towarzyszą herosowi ze SPLINTER CELL.

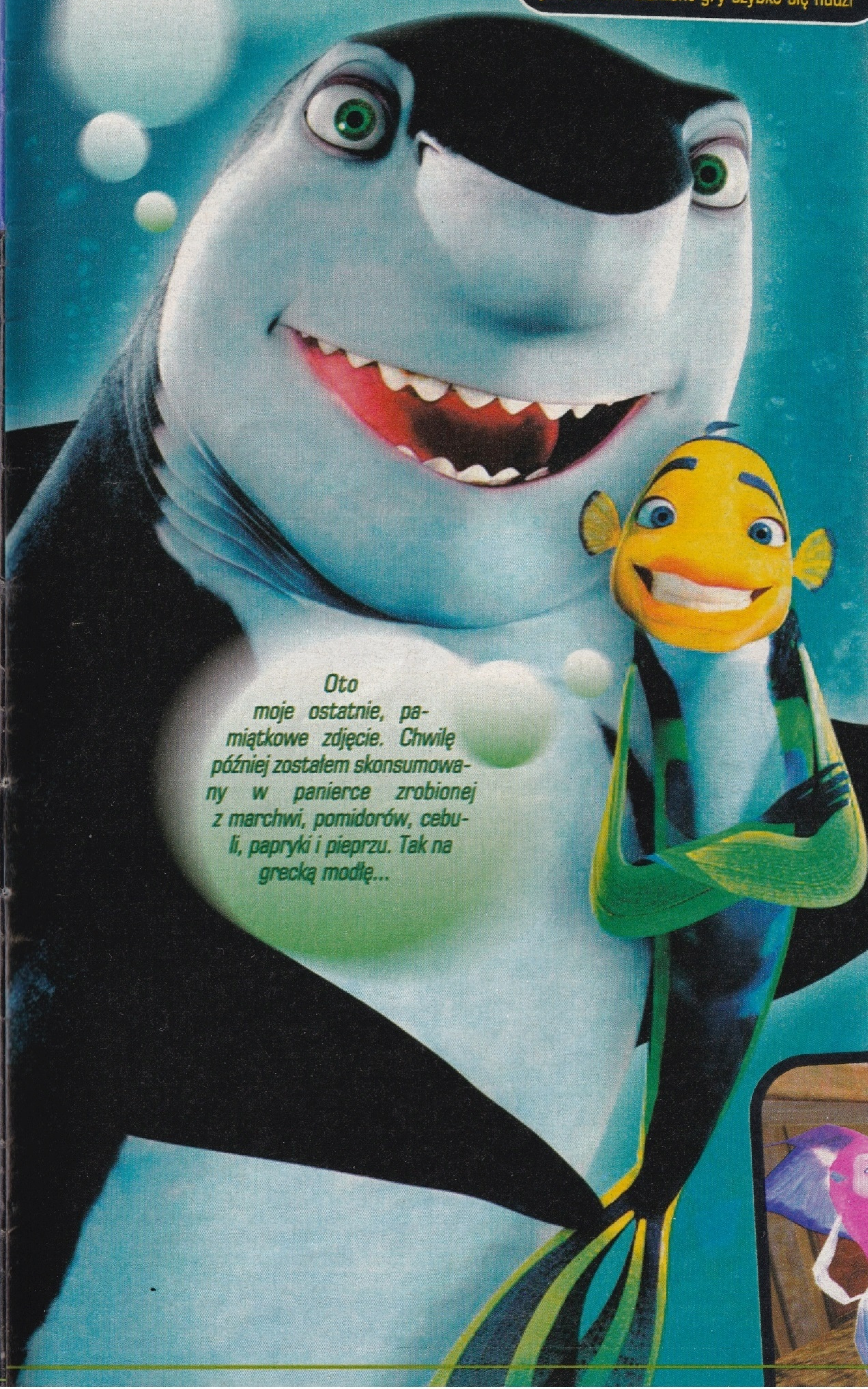
Trzeci tryb zabawy sprowadza się do walki z bossami. Oskar oczywiście staje okoniem, skutkiem czego naraża swe delikatne łuski na nieziemski łomot. Pojedynki przypominają co bardziej udziwnione fightery sprzed pięciu lat, z niewielką ilością ciosów. Niespodziankę stanowi natomiast tryb czwarty, a zarazem ostatni. Główny bohater odstawia wówczas ostre tańce, a gracz wciska klawisze pojawiające się na ekranie. Produkcje tego typu, tzw. dancing games, są szalenie popularne na konsolach. Podejrzewam jednak, że nie są tym, co właściciele blaszaków lubią najbardziej.

Bawiąc się, gracz zdobywa kasę oraz punkcioszki. Tę pierwszą zamienia na rozmaite graty, którymi mebluje swój domek (zamieniając go z czasem na ekskluzywny apartament). Punkty natomiast umożliwiają dostanie się do kolejnych obszarów podwodnego miasta, gdzie na Oskara czekają nowi zleceniodawcy i następne problemy do rozwiązania. Niestety, z reguły niezwykle proste. **Autorzy programu specjalnie obniżyli poziom trudności, by w przygodach tęczowego rybola pokapowały się również małe dzieciaki.**

Szata graficzna programu jest naprawdę ładna. Projekty postaci oraz większości lokacji powstały w studiach Dreamworks, przygotowano je bowiem na potrzeby filmu. Liczba kolorów niekiedy przytłacza, a liczne aluzje do naszej, ludzkiej rzeczywistości autentycznie bawią. Świetnie wygląda też filtr symulujący morską głębinę, delikatnie falujący, rozmywający otoczenie. Niestety, przerywniki generowane są na silniku programu. Nie wypada to źle, ale szkoda, że nie sięgnięto po fragmenty filmu.



Reasumując (względnie rewęgorzując, jeśli ktoś nie lubi sumów) – RYBKI Z FERAJNY to przeciętna gra dla dzieci, która osobom mającym już dwie cyferki na liczniku lat raczej nie przypadnie do gustu. Kto się ze mną nie zgadza, niech spływa...



Oto moje ostatnie, pamiątkowe zdjęcie. Chwilę później zostałem skonsumowany w panierce zrobionej z marchwi, pomidorów, cebuli, papryki i pieprzu. Tak na grecką modłę...



Wystarczyła jedna lepsza niunia, a Oskarowi szajba odbiła

Zręcznościówka

Rybki z ferajny — 3+

PC | PS2 | GC | Xbox | GBA

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe: Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 700 MB wolnego miejsca na HDD

Knowwonder / LEM

www.sharktalethegame.com

cena 89.00

+ Ładna oprawa (jak to w kreskówkach), fajny dźwięk

– Zabawa kończy się tak naprawdę ledwo, gdy się zacznie

grafika 4

dźwięk 4

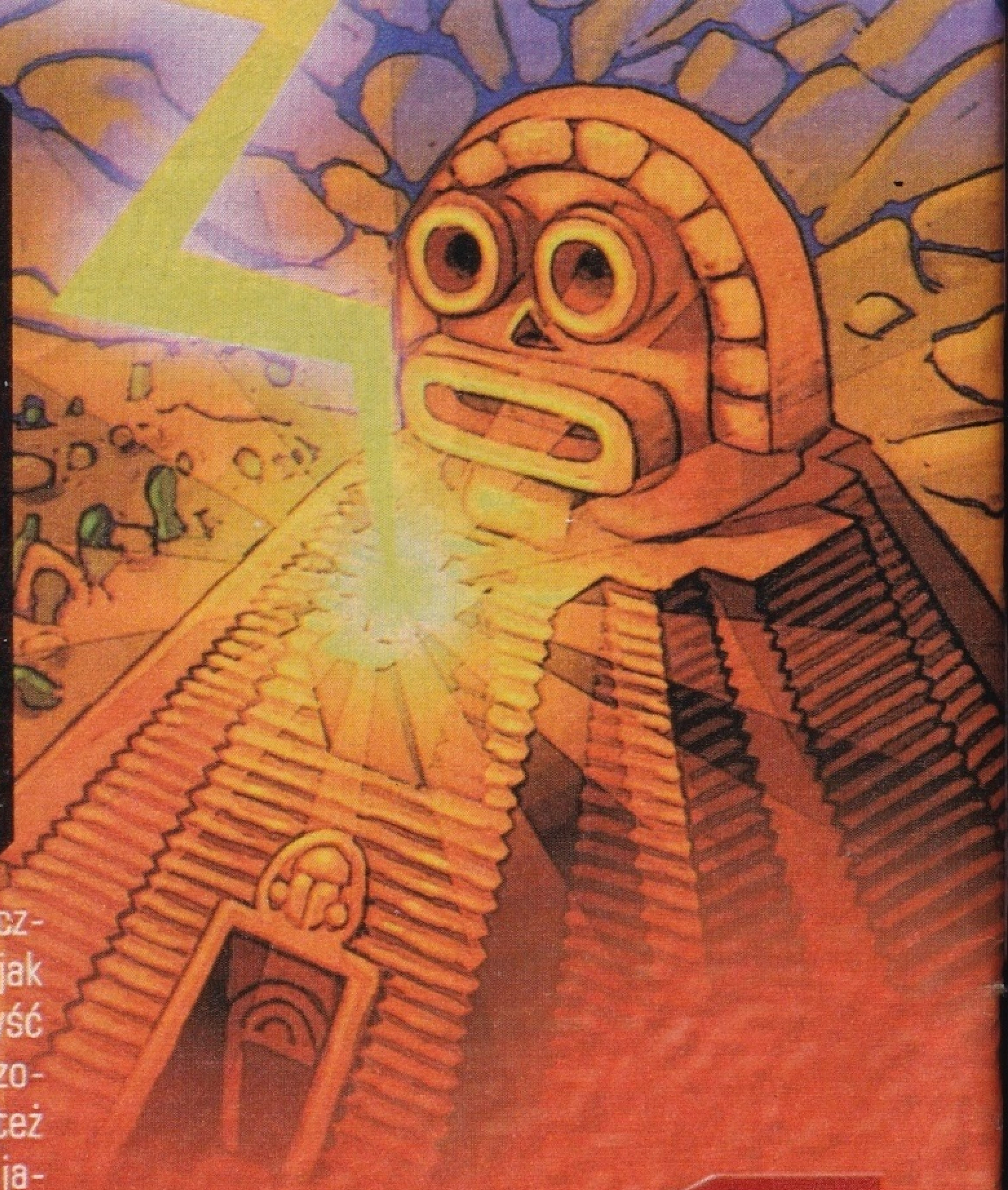
frajda 3

Chciałeś fajną grę o rybkach? Niestety, zapomnij! **FERAJNA rodem z konsol nudzi się już po 10 minutach gry**

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

INCADIA





Intrygujący tytuł, lecz sama gra równie oryginalna co nazwisko Karabasza Barabasza. Miałeś kiedyś komórkę? To na pewno znasz TETRIS – słynną rosyjską gierkę, w której gracz układa spadające do studni klocki. W INCADII też jest studnia i też są klocki, tyle że składają się z różnokolorowych kamieni. Gracz musi układać je w grupach po trzy, tworząc poziome, pionowe bądź ukośne jednokolorowe linie.

Od czasu do czasu z nieba spadają dodatkowe bonusy. Laski dynamitu niszczą pojedyncze rzędy bądź kolumny, stalowe bloki utrudniają dostęp się do niższych partii konstrukcji, zaś młotki rozwalają wszystkie kamienie danego koloru. Czytelna, choć prosta oprawa graficzna uatrakcyjnia całość, podobnie zresztą jak tryb przygodowy (z misjami w stylu „oczyść planszę z kamieni", „zniszcz 15 linii stworzonych z czerwonych kamieni"). Zabawa też jest niezła, bo to w końcu TETRIS. Tyle że jakoś całość INCADIA nie porywa. Lepiej chyba sięgnąć po jakiegoś darmowego klockotłuka...

- Procesor 300 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 19.90 zł; Dystr. Marksoft

4-

Zoo Empire





Niektóre zwierzęta mają idiotyczne nazwy. Perliczka, nieświszczuk, drop, paź królowej, gibbon, frogger, żuk gnojarek... Lista jest długa i ciągnie się jak wąż. Właśnie, wąż. Gdzie ten drań polazł? Aaa, schowałem go do klatki z gorylem. Chłopaki dogadali się i skaczą teraz przez skakankę. To znaczy goryl skacze. Jeśli przypadkiem nadepnie na ową skakankę, będziemy musieli poszukać sobie nowego węża...

Nie umiem odpowiedzieć, czy lepiej sięgnąć po ZOO EMPIRE, czy też po ZOO TYCOON 2? Obie produkcje są bardzo do siebie podobne: to gry ekonomiczne, w których zarządzasz ogrodem zoologicznym, rozstawiasz zwierzaki po kątach i chuchasz na swoje konto bankowe. Przy okazji dbasz o infrastrukturę parku, inwestując w kramiki z mydlem i powidłem, różne wychodki i smażalnie ryb.

Niewątpliwie ZOO TYCOON 2 jest grą lepszą, i to o kilka długości. Ładniej wygląda, mocniej wciąga, została lepiej pomyślana. Tyle że przewaga cenowa leży zdecydowanie po stronie Imperium. Jeśli więc nie masz za dużo kasy...

- Procesor 800 MHz, 128 MB RAM
- Cena: 19.90 zł; Dystr. PLAY

4-

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

II WOJNA ŚWIATOWA
RAJD NA BERLIN



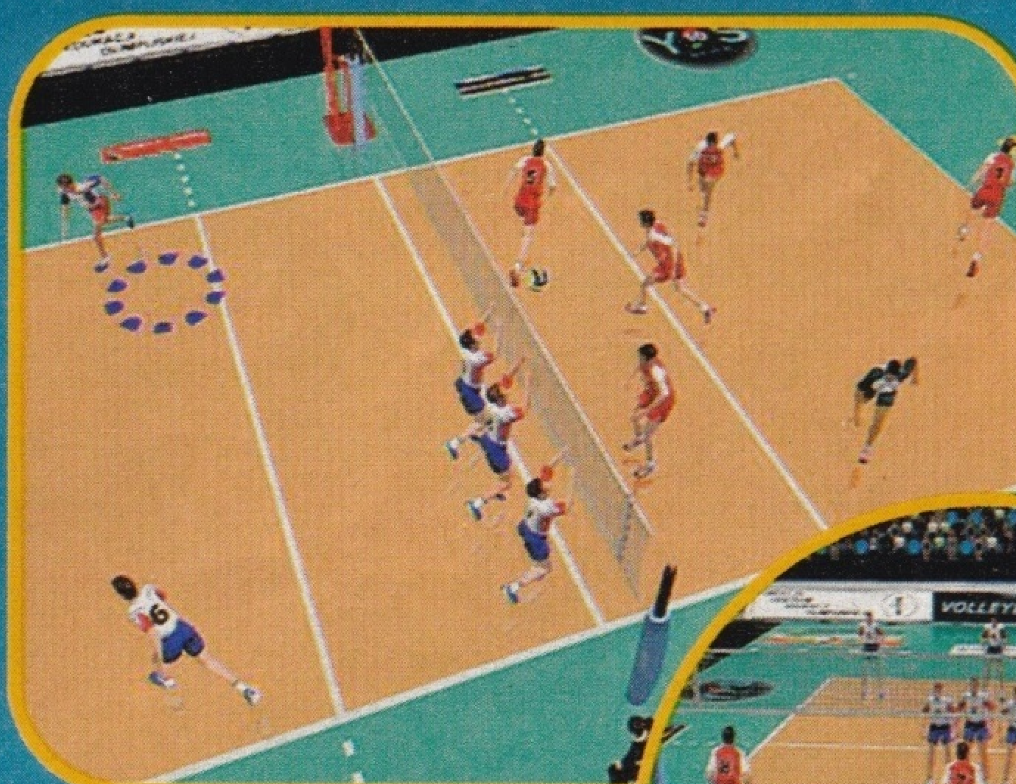

Strzelanina FPP, aczkolwiek od razu ostrzegam: nie jest to klon CALL OF DUTY. Gracz porusza jedynie lufą swojej broni, stojąc przez cały czas w miejscu. Rozgląda się za to bez przerwy na boki i łoi jak dziki do przeciwników wyłażących z wszelkich możliwych zakamarków. Zajęcie to wprawdzie nieźle pompuje adrenalinkę, ale dość szybko się nudzi. Na szczęście autorzy gry byli tego świadomi – często zmieniają miejsca i zadania, pozwalając postrzelać ze snajperki, zwykłego karabinu, a nawet potężnej haubicy.

Zaledwie w kilku momentach program pozwala ci zmienić miejsce pobytu. Ot, na przykład komputer zaczyna poruszać pojazdem, w którym znajduje się główny bohater, symulując „jazdę" czy „spacer z bronią". Gracz nadal tylko rozgląda się i strzela, ale przynajmniej widoczki się zmieniają. Jedynie w czasie kilku misji przejmujesz kontrolę nad niewielkim samolotem i osobiście wyruszasz na podbój niebios. Nie przeszkadza to jednak w całkiem przyzwoitej zabawie... Za dychę warto, za dychę plusik, gdy lubisz strzelać, może się skusisz!

- Procesor 1.2 GHz, 256 MB RAM
- Cena: 9.90 zł; Dystr. City Interactive

3

VOLLEYBALL.04




Kolejny twardy orzech do zgryzienia. Gra kosztowała producentów dwa miliony złotych. Zastosowano wszelkiej maści nowoczesne technologie, włącznie z rotoscopingiem, czyli odtwarzaniem animacji na podstawie zarejestrowanych w specjalnym studiu filmów wideo. Zdobyto też kilka wartościowych licencji oraz wsparcie Fundacji Centrum Edukacji Olimpijskiej. A jednak program nie zachwyca. Wygląda przeciętnie, nie wciąga, nie oferuje szalonej grywalności. Z drugiej strony, na polskim rynku nie kupisz siaty, w której szaleją sześcioosobowe drużyny.

Po zainstalowaniu programu (gra wymaga karty graficznej obsługującej pixel i vertex shader) na ekranie pojawia się całkiem przyzwoite menu główne. Można w nim wybrać mecz towarzyski i turniej olimpijski z 12 dostępnymi zespołami. Sama rozgrywka nie porywa, gdyż jest troszkę zbyt sztuczna i chaotyczna. Trudno wyczuć piłkę, o faulach, siatkach czy autach nie wspominając. Co nie oznacza, że gra nie ma potencjału. Me! Dlatego mam nadzieję, że za rok ukaże się dużo lepszy VOLLEYBALL 05: PUŁTUSK (tudzież inna miejscowość). Wtedy naprawdę będzie w co grać!

- Procesor 1.3 GHz, 128 MB RAM
- Cena: 24.40 zł; Dystr. Marksoft

3

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ®





JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER **7128,** A W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**).

Jeśli Twój telefon ma przeglądarkę WAP to już teraz masz dostęp do tysięcy gadżetów WapStera.

Wpisz adres: WAP.WAPSTER.PL i połącz się!

KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **BG776000X93**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:BG776000X93**).

SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA



NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660X93**
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. **V815660X93**
SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. **D815660X93**
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660X93**
ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660X93**
SONY ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660X93**
MOTOROLA: ZAMIAST "L" WPISZ "ML" NP. **ML815660X93**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. **L815660X93**). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660X93**).

GRY JAVA NR 7928



SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:

NOKIA: NOKIA (2650,3100,3200,3300,3650,3660,5100, 3510i,5140,6100,6200,6220,6230,6610,6610i,6800, 6810,6820,7200,7210,7250,7250i,7650,8910i)
SE: SONY ERICSSON (T610,T618,T620,T628,T630)
MV: MOTOROLA (V300,V400,V500,V525,V600,V80)
S65: SIEMENS (CX65,M65,S65)
SC: SIEMENS (S55,SL55,M55)
SC6: SIEMENS (C60,MC60)
MT7: MOTOROLA (T720,T722i)
SAM: SAMSUNG (C100, X100, X600)
SH: SHARP (GX10,GX20,GX30)
SAG: SAGEM MY X5-2

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV97X93**) (NA PIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV97X93**).

ANIMOWANY WYGASZACZ, ANIMACJA NR 7928

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN1060784X93**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN1060784X93**).
W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

PROMOCJA!!! NAPISZ NA POCZĄTKU SMSA HASŁO **PROMO** (NP. **PROMO BG1505072X93**) ABY, OPRÓCZ ZAMÓWIONEGO GADŻETU, OTRZYMYWAĆ OD WAPSTERA INFORMACJE O PROMOCJACH, ORAZ SPECJALNIE PRZYGOTOWANYCH TAPETACH I DZWONKACH ZA PÓŁ CENY! JEŚLI CHCESZ ZREZYGNOWAĆ Z OTRZYMYWANIA TYCH INFORMACJI WYŚLIJ SMSA O TREŚCI **PROMO STOP** NA NUMER **2800** (OPŁATA JAK ZA STANDARDOWY SMS W TWOIM PLANIE TARYFOWYM)

WWW.WAPSTER.PL
WAP.WAPSTER.PL

MOJA TAPETA NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP



TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU WPISANYCH PRZEZ NAS PRZYKŁADOWYCH SŁÓW)!
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. **BT1583355X93:Kocham Cie** lub **BT1573231X93:Jurek** itp.).
JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. **+4860X600600:BT1583355X93:Zuzia**).

DZWONKI NR 7228

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG

Aventura, Obsession	T1615174X93	Kombi, Sen się spełni	T1669098X93
Barthezz, On the Move	T1464707X93	Kreskówka: Gumisie	T732064X93
Big Cyc, Każdy facet to świnia	T643792X93	Liber, Skarby	T1195477X93
Bomfunk MC's, Freestyler	T523506X93	Linkin Park, In the End	T563847X93
Boys, Jesteś Szalona	T1483743X93	Mandaryna, Here I Go Again	T1508943X93
C-Bool, In My Heart	T1853124X93	Mandaryna, L'ete Indien	T1816109X93
Ciara ft. Petey Pablo: Goodies	T1880318X93	Members of Mayday, 10 in 01	T732073X93
Danzel, Pump It Up	T1516253X93	Nadyia, Et c'est parti	T1835534X93
DJ Alien, Driver	T1689385X93	O-Zone, Fiesta De La Noche	T1669087X93
DJ Aligator Doggystyle	T1853347X93	Safri Duo, All the people in the world	T1362700X93
Doniu, Przestrzeń	T1663739X93	Sarah Connor, Living To Love You	T1796967X93
Emi, Tylko Ciebie Chcę	T1835518X93	Scooter, Maria I like it loud	T1006912X93
Eric Prydz, Call On Me	T1674809X93	Scooter, Shake That	T1694421X93
Farba, Nie Warte Nic	T1853134X93	Serial: M jak miłość	T1167937X93
Film: Mission: Impossible	T668068X93	Snap! , Rhythm Is a Dancer	T882923X93
Film: Rocky III: Eye of The Tiger	T576914X93	Sumptuastic, Kołysanka	T1508914X93
Ivan i Delfin, Jej czarne oczy	T1400404X93	Toples, Straciłaś cnotę	T1650652X93
Kate Ryan, La Promesse	T1483788X93	Trzeci Wymiar, Zapomnij o tym	T1760985X93
K-Maro, Femme Like You	T1669084X93	Usher, Yeah	T1439319X93

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. **T1062X93**
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. **J1062X93**
MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. **H1062X93**
MITSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "MI", NP. **MI1062X93**
SENDO: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. **SD1062X93**
SAGEM: ZAMIAST "T" WPISZ "GM", NP. **GM55062X93**
SAMSUNG: ZAMIAST "T" WPISZ "U", NP. **U1062X93**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T1062X93**).

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, PHILIPS, SONY ERICSSON,SAMSUNG, SAGEM, LG, SHARP

ATB, Ecstasy	PT1533816X93	Liber & Doniu & Kombi, Randez-Vous	PT1786042X93
Aventura, Obsession	PT1613511X93	Liber, Skarby	PT1195460X93
Ciara ft. Petey Pablo: Goodies	PT1873328X93	Linkin Park, High Voltage	PT1852689X93
Danzel, Pump It Up	PT1517052X93	Linkin Park: Nobody's Listening	PT1899248X93
DJ Alien, Driver	PT1689306X93	Mandaryna, Here I Go Again	PT1512889X93
DJ Aligator Doggystyle	PT1852463X93	Mandaryna, L'ete Indien	PT1813697X93
DJ Bobo, Chihuahua	PT884271X93	Master Blaster, How old R U	PT1140899X93
DJ Tiesto, Just Be	PT1744792X93	MBrother, Trebles	PT1892626X93
Dr. Alban, Its My Life	PT1844043X93	O-Zone, Fiesta De La Noche	PT1668506X93
Eminem, Just lose it	PT1687592X93	Prodigy, Girl	PT1895816X93
Eric Prydz, Call On Me	PT1674348X93	Queen, We Are The Champions	PT1846288X93
Film: Mission: Impossible	PT752942X93	Safri Duo, All the people in the world	PT1362689X93
Film: Mortal Kombat	PT1269606X93	Sarah Connor, Living To Love You	PT1786049X93
Film: Rocky III: Eye of The Tiger	PT671708X93	Scooter, Maria I like it loud	PT988560X93
Groove Coverage, Runaway	PT1881795X93	Snoop Dogg, Pharrell, Drop It Like	PT1843701X93
Ivan i Delfin, Jej czarne oczy	PT1400435X93	Teka, Przestroga	PT1873932X93
Kate Ryan, Desenchantee	PT795316X93	Trzeci Wymiar, Zapomnij o tym	PT1754130X93
K-Maro, Femme Like You	PT1668507X93	Verba, Nic więcej	PT1896640X93
Kreskówka: Gumisie	PT749615X93	Ziggy X, This Rox	PT1891820X93

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT808452X93**). DLA TELEFONÓW **SAMSUNG** (**N600, N620, T100, T700, V100**) ZAMIAST "**PT**" WPISZ "**SA**", (NP. **SA808452X93**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.
ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452X93**).

CZAT SMS



KAŻDA KOTKA WYSTAWIA CZASAMI PAZURKI, A JA WYSTAWIAM WTEDY GDY... JEST MI GORĄCO. ROZGRZEJESZ MNIE DZISIAJ?

SMS O TREŚCI **MAJA** NA NUMER **7228**.



TĘSKNISZ ZA EKSTREMALNYMI PRZEŻYCIAMI? CHCESZ POCZUĆ SKOK ADRENALINY I BURZĘ HORMONÓW? NIEWAŻNE JAKI JESTEŚ, NAPISZ A ZABAWIMY SIĘ JAK NIGDY DOTĄD.

SMS O TREŚCI **IWONA** NA NUMER **7228**.

ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ZNAJDZIESZ NA STRONIE **WWW.WAPSTER.PL/FAQ**
REKLAMACJE MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM **(22) 331 93 38**, LUB NA ADRES INTERNETOWY: **WAPSTER@WAPSTER.PL**
Koszt wysłania SMS-a to: numer 7128: 1 PLN (1,22 z VAT), numer 7228: 2 PLN (2,44 z VAT), numer 7928: 9 PLN (10,98 z VAT).
Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA, HEYAH, SAMI SWOI
REGULAMIN SMS-CZAT ZNAJDZIESZ NA STRONIE WWW.WAPSTER.PL/CONTENT/POKUSA/REGULAMIN.DOC

Prince of Persia
Warrior Within™



Druga część nowożytnych przygód Księcia tylko pozornie mocno różni się od poprzedniczki. Pod płaszczem ciężkiego klimatu i brutalnych starć kryje się wszystko to, za co gracze pokochali część pierwszą. Jest zatem mnóstwo skakania i kilka logicznych łamigłówek. Nie zabrakło też wyrafinowanych „ścieżek zdrowia". Na szczęście przeniesienie środka ciężkości rozgrywki na hardcore'owe stracia nie odbyło się ze szkodą dla pozostałych elementów gry.

Zanim zaczniesz grać, ważna informacja. Gra posiada dwa alternatywne zakończenia, lepsze i „mniej fajne". Aby zobaczyć bardziej satysfakcjonujące outro, należy zebrać 9 Life Upgrades. Innymi słowy, trzeba odnaleźć 9 sekretnych korytarzy prowadzących do ołtarzyków, które zwiększają limit zdrowia Księcia. Jeśli uda ci się odnaleźć wszystkie, pod koniec gry będziesz mógł zdobyć najpotężniejszy miecz, Water Sword. Pozwoli ci on zmierzyć się z zupełnie innym Bossem. Co ważne, zbieranie Life Upgrades nie pozbawia gracza możliwości obejrzenia również „gorszego" zakończenia. W tekście znajdują się wskazówki, jak i w którym momencie dobrać się do zwiększających limit życia ołtarzyków.



Druga sprawa, czyli walka. Zaklinam, skombinuj sobie nawet najprostszy pad. Gra na nim jest przyjemniejsza i łatwiejsza niż z klawiaturą. Ponadto gorąco namawiam do zapoznania się z listą kombosów, która jest dostępna w menu gry. Opanuj choćby kilka z podanych kombinacji, a walka stanie się czystą przyjemnością, zamiast być frustrującym przerywnikiem. No i dbaj, by Książę dzierżył oręż w obu dłoniach. Walka dwoma mieczami jednocześnie jest efektowniejsza, efektywniejsza i daje więcej możliwości.

Aby zostało coś dla ciebie, w poradniku nie podaję lokalizacji wszystkich ukrytych skrzyń z bonusami i sekretnych broni. Te pierwsze są zresztą zwykle dobrze widoczne. Sekretnych mieczy szukaj na stojakach i za popękanymi ścianami.

1 Okręt

Przygoda rozpoczyna się podczas sztormu, wśród wzburzonych fal rozwścieczonego morza. Marna pogoda to jednak jedno z twoich najmniejszych zmartwień. Prawdziwym utrapieniem są demony, które właśnie wdarły się na pokład okrętu. Cóż, do dzieła!

Cała sekwencja na statku stanowi tutorial, który zaznajomi cię z podstawowymi technikami walki. Czytaj napisy pojawiające się na dole ekranu i ćwicz kolejne kombinacje przycisków. Pojedyncze cięcie, blok, proste kombo, skok, rzut bronią – lepiej opanuj te techniki, to absolutna podstawa. Po chwili znajdziesz się pod pokładem. Zaczerpnij wody, aby uzupełnić nadwątlone zdrowie, i podbiegnij kilka kroków do przodu. Wykorzystaj słupek to wykonania obrotowego ataku i rozpraw się z grupką przeciwników. Jeszcze kilka kroków i będziesz miał przyjemność obejrzenia kilku z popisowych numerów Księcia.

Znajdziesz się na pokładzie wrogiego okrętu. Pozbądź się naprzykrzających się demonów i ruszaj na mostek. Tu czeka cię pierwsze poważne starcie z tajemniczą kobietą w stalowym stroju kąpielowym – Shadee. Walka jest dość prosta, pod warunkiem, że nie zaczniesz świrować. W przeciwnym razie, do starcia będziesz podchodził kilkanaście razy. Po prostu konsekwentnie blokuj kombosy laski, ewentualnie wykonuj przewroty tak, by schodzić z linii jej ostrza. Sam atakuj w momencie, kiedy Shadee na parę sekund przerywa ofensywę i opuszcza miecze. Jeśli przeciwniczka zapędzi cię w kozi róg, możesz ratować się wykonując przeskok za plecy babeczki (po lądowaniu nie zapomnij pociągnąć jej szybko po karku). Kiedy oboje skrzyżujecie ostrza, szybko uderzaj w przycisk ataku, aby odepchnąć przeciwniczkę. Zwycięstwo nad Shadee oznacza przymusową kąpiel w lodowatej wodzie. Marna nagroda, ale przynajmniej uszedłeś z życiem. No i jest filmik objaśniający motywy działania Księcia.



1 Posępny, zakapturzony zabijaka... To już nie ten Prince co rok temu



2 Bitwa na statku daje sposobność zapoznania się z podstawami systemu walki



3 Na pokładzie wrogiej galery pobiegnij w stronę stanowiska sternika



4 Blok i natychmiastowy kontratak to najlepsza metoda na Shadee. Nie strugaj bohatera

2 Wyspa czasu, wrakowisko


Za schodami znajdziesz pierwszą skrzynię z artworkiem. Obrazek możesz obejrzeć w menu

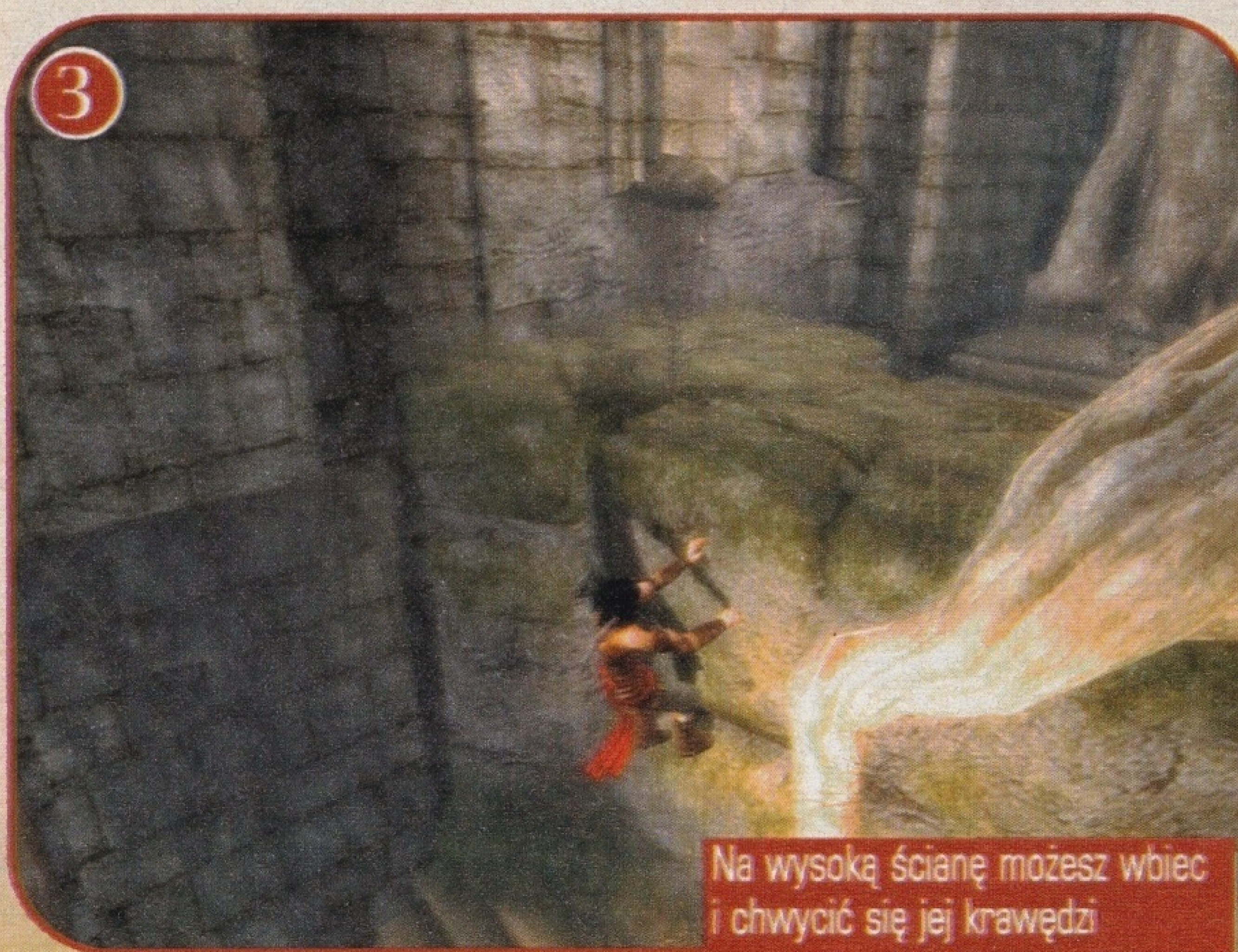
Boli? To znaczy, że żyjesz. Niestety, krążącym wokół ptaszyskom wydaje się coś innego. Mają ochotę cię rozszarpać. Przegoń wygłodniały drób, machając znalezionym kijaszkiem. Po lewej jest bajorko, z którego możesz zaczerpnąć kilka łyków wody. Skieruj się w prawo, ku widocznym w oddali schodkom. Za nimi jest pierwsza skrzynia z artworkiem. Wejdź po stopniach i przeskakując nad wyrwami dostań się do pierwszej fontanny. Zaczerpnij wody – odnowi się twoja energia i będziesz miał możliwość zapisania stanu gry. Wdrap się na skalny gzyms za fontanną i powoli przesuwaj się w prawo. Gdy drogę zagrodzi ci wystająca skała, opuść się niżej i przejdź pod nią, trzymając się gzymsu. Skocz ku kolejnej szczelinie i postępuj jak przed chwilą. Nadlatujące ptaszyska spokojnie traktuj kijem, nie powinny przysporzyć ci kłopotu. Przyj do przodu po kolejnych skalnych występach, przeskakując to na jedną, to na drugą stronę przepaści. Pamiętaj, że na wyższe skały możesz „wbiec". Rozległą rozpadlinę pokonasz, przebiegając po ścianie. Łatwizna. Po chwili dotrzesz do kilku kolumn.

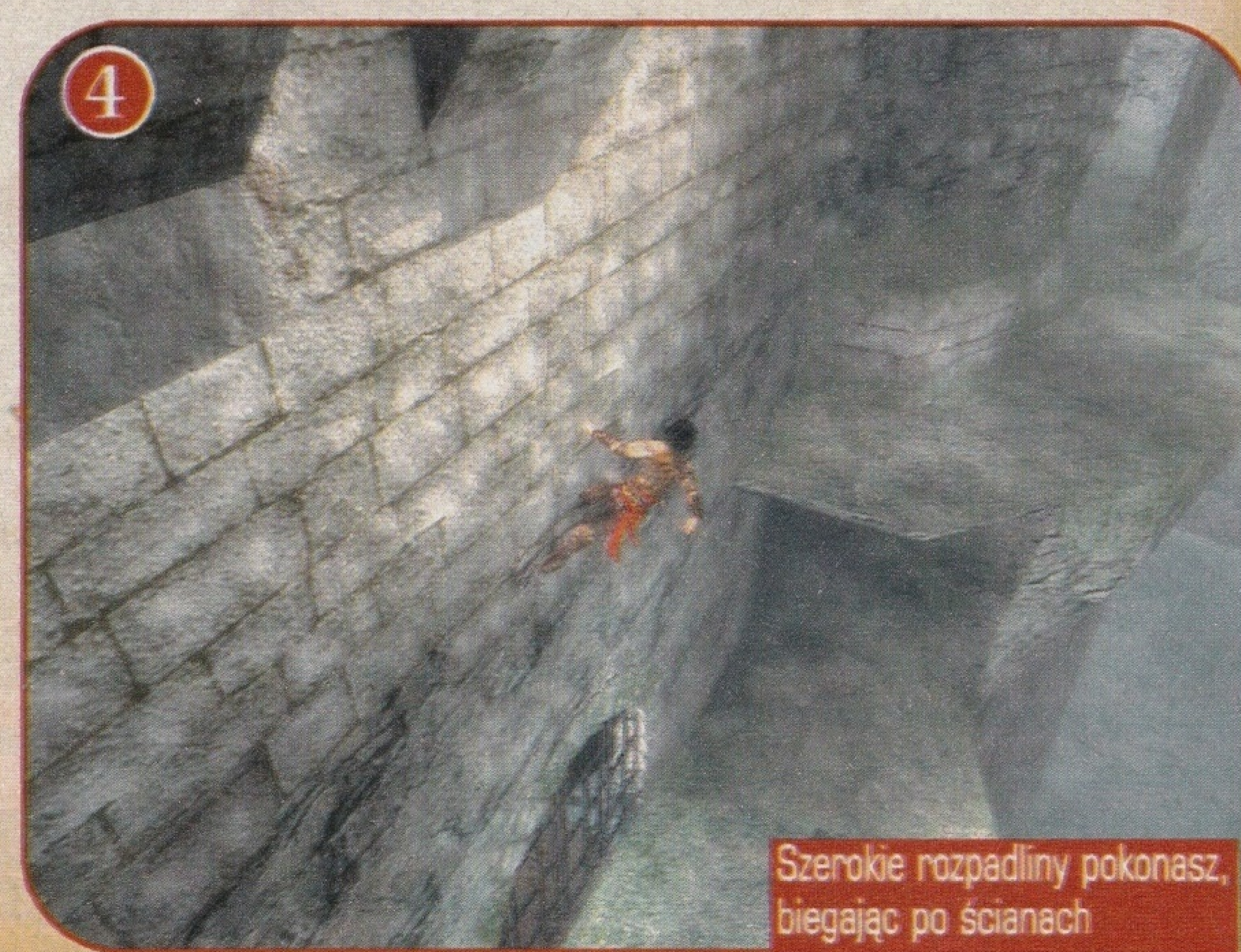
Wdrap się na jedną z nich i przeskakuj na kolejne, aż wylądujesz na wyższym poziomie. Weź zawartość skrzyni (kolejny bonus do obejrzenia w menu) i przeturlaj się przez niewielką wyrwę we wrotach.

Wewnątrz napotkasz dwa demony, które przyniosły ci lepszą broń. Jak dobrze! Spałuj przeciwników, weź nowy oręż i ruszaj przed siebie. Wdrap się wyżej, przebiegnij po ścianie nad pułapką. Jeszcze raz to samo, ale teraz na finiszu odbij się od ściany tak, by wylądować na stabilnym gruncie. Dotrzesz do zamkniętej bramy. Na drugą stronę dostaniesz się, wdrapując się na lewą część ogrodzenia. Spotkasz tu znajomą ze statku. Niestety, pannie się spieszy, ale do towarzystwa zostawi ci kilku swoich pachołków. Pozbądź się ich, a otrzymasz nową broń, Spider Sword. Ruszaj biegiem za szmatą ze statku, masz z nią stare porachunki. Za bramą skręć w lewo i napij się wody z fontanny.



Wdrap się na schody i przeskocz przez rozpadlinę aż do pierwszej fontanny


Na wysoką ścianę możesz wbiec i chwycić się jej krawędzi


Szerokie rozpadliny pokonasz, biegając po ścianach

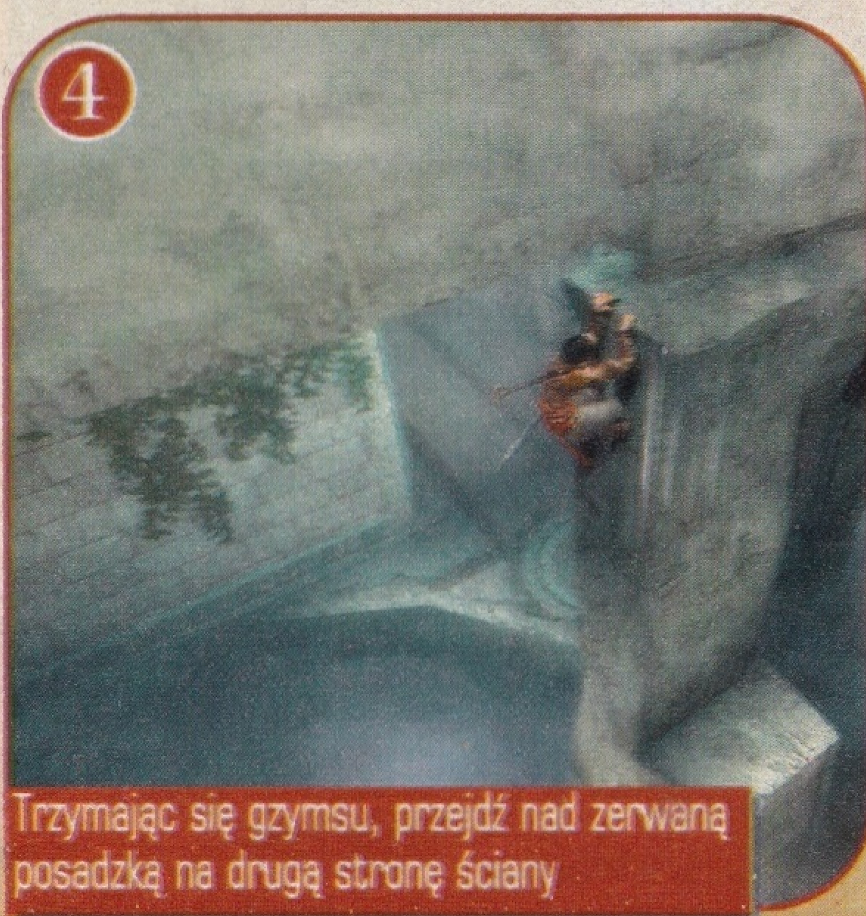
3 Zrujnowana forteca


Walcząc z kruczym upiorem, stosuj uniki i staraj się rozbić obronę szermierza


Z gzymsu skocz na złamaną kolumnę, a z niej rzuć się w kierunku upiora

Za dwiema rozpadlinami, na małym dziedzińcu spotkasz kruczego upiora. Jest dość twardy, ale jeśli poradziłeś sobie na statku z Shadee, ten przeciwnik nie sprawi ci żadnych trudności. Blokuj i kontruj, starając się rozbić defensywę upiora. Po krótkiej walce niemilec przefrunie na wyższe kondygnacje budowli. Trzeba się będzie do niego pofatygować – wdrap się na ścianę obok wejścia, podbiegnij do góry po murze i odbij się w stronę wyżej usytuowanego chodnika. Przebiegnij po ścianie i odbij się w stronę kolumny w momencie, gdy będziesz przebiegał po jej cieniu. Przeskakuj na kolejne slupy, aż znajdziesz się obok zbiegłego upiora. Ponownie spuść mu łomot, uważaj tylko, by nie runąć w dół – miejsca na uniki i akrobacje jest niewiele. Pobiegnij po ścianie pod pomostem, a potem z powrotem, w stronę gzymsu. Podciągnij się najwyżej jak się da i skocz na pękniętą kolumnę, a z niej do przeciwnika. Wygarbuj mu skórę po raz trzeci i po ptakach. Podbiegnij po murze, wciśnij przycisk i przejdź przez stalową furtę. Pobiegnij po ścianie do szkarłatnego sztandaru i opuść się po nim na posadzkę. Zabij demony i wejdź na zwalony głaz przy filarze. Wdrap się na filar. Wisząc na gzymsie, przesuń się w stronę kładki. Na niej czeka kolejny przeciwnik. Pobiegnij po ścianie, uwieś się na półce i przejdź nad rozpadliną na drugą stronę muru. Opuść się na posadzkę i ruszaj w głąb korytarza. Biegnąc po ścianie, omiń wirujące ostrze. Po chwili trafisz do pierwszego Portalu Czasu i spotkasz przy nim Shadee. Koniec końców wpadniesz w portal i przeniesiesz się do przeszłości.


Przesuń się po gzymsie w lewo, aby wdrapać się na kładkę nad podłogą


Trzymając się gzymsu, przejdź nad zerwaną posadzką na drugą stronę ściany

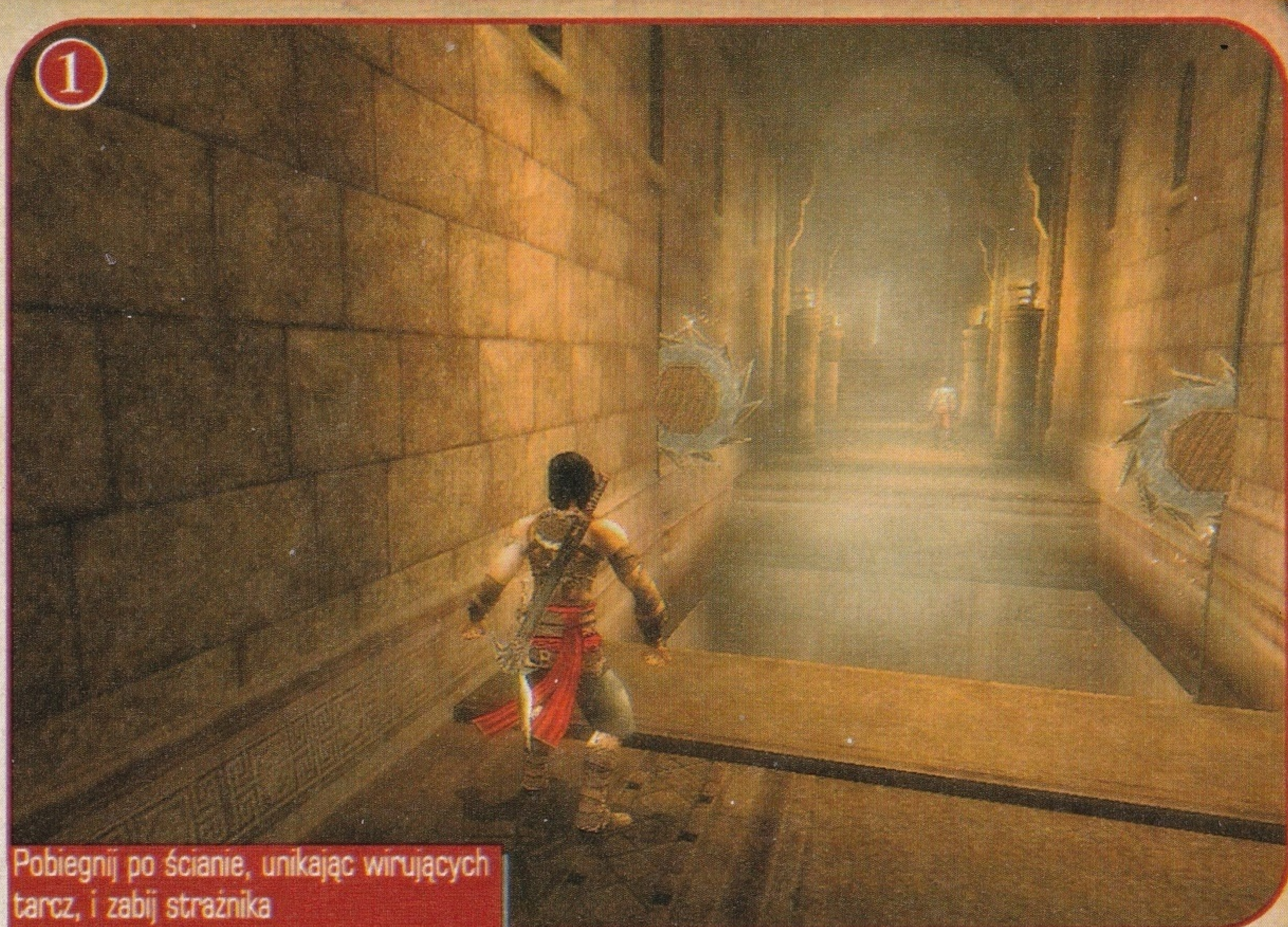

Pierwszy z Portali Czasu zabierze cię w odległą przeszłość. Znane lokacje będą wyglądać inaczej

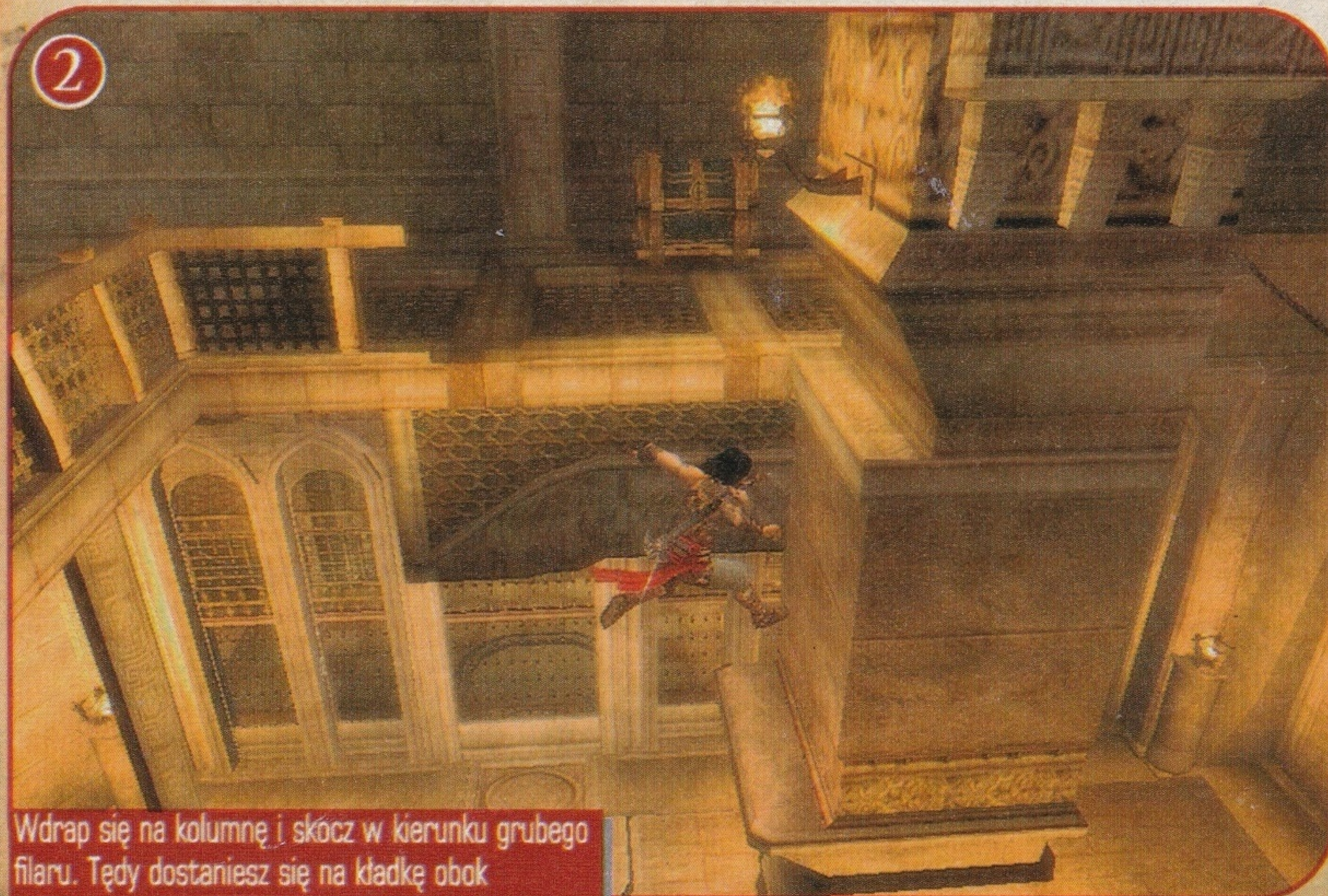

Obróć się na pięcie i wróć do korytarza, którym trafiłeś do portalu

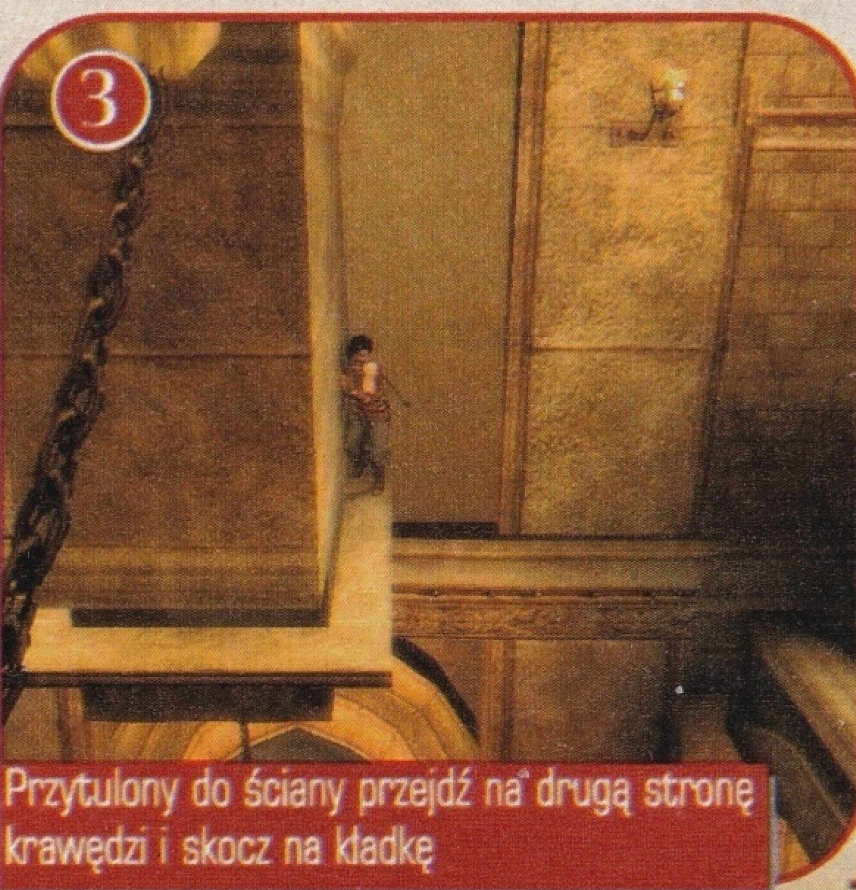
4 Pierwsze kroki w przeszłości

Podczas krótkiej podróży w czasie nauczyłeś się bardzo ważnej rzeczy, sztuki cofania czasu mianowicie :) Patent działa identycznie jak w poprzedniej części gry. Cofając czas wykorzystujesz piasek z zasobników (lewy górny róg ekranu). Piasek można uzupełnić, szlachtując przeciwników, którzy często zostawiają po sobie drogocenny pył. Jeśli nie wyjdzie ci skok, wpadniesz w pułapkę bądź polegniesz na polu walki – masz możliwość cofnięcia czasu o parę sekund.

Jeśli jeszcze nie skorzystałeś z pobliskiej fontanny, zrób to teraz. Ruszaj korytarzem, którym tu trafiłeś. Jako że znajdujesz się teraz w odległej przeszłości, wszystkie pułapki działają doskonale. Wymiń wirujące pale, omiń ostrza, a dostaniesz się do niewielkiej salki. Byłeś tu dosłownie przed chwilką, ale teraz wszystko wygląda inaczej. Wybij atakujące demony i wdrap się na kolumienkę, z której przeskocz na filar. Przejdź na krawędź kładki (uwaga na demona), skocz w stronę półki, przejdź na drugi jej koniec i odbij się na drugą część kładki. Teraz został już tylko bieg po ścianie, uaktywnienie przycisku, szybki zjazd po sztandarze i opuszczasz lokal.


1 Pobiegnij po ścianie, unikając wirujących tarcz, i zabij strażnika


2 Wdrap się na kolumnę i skocz w kierunku grubego filaru. Tędy dostaniesz się na kładkę obok


3 Przytulony do ściany przejdź na drugą stronę krawędzi i skocz na kładkę


4 Na zewnątrz możesz spróbować wziąć pierwszy Life Upgrade

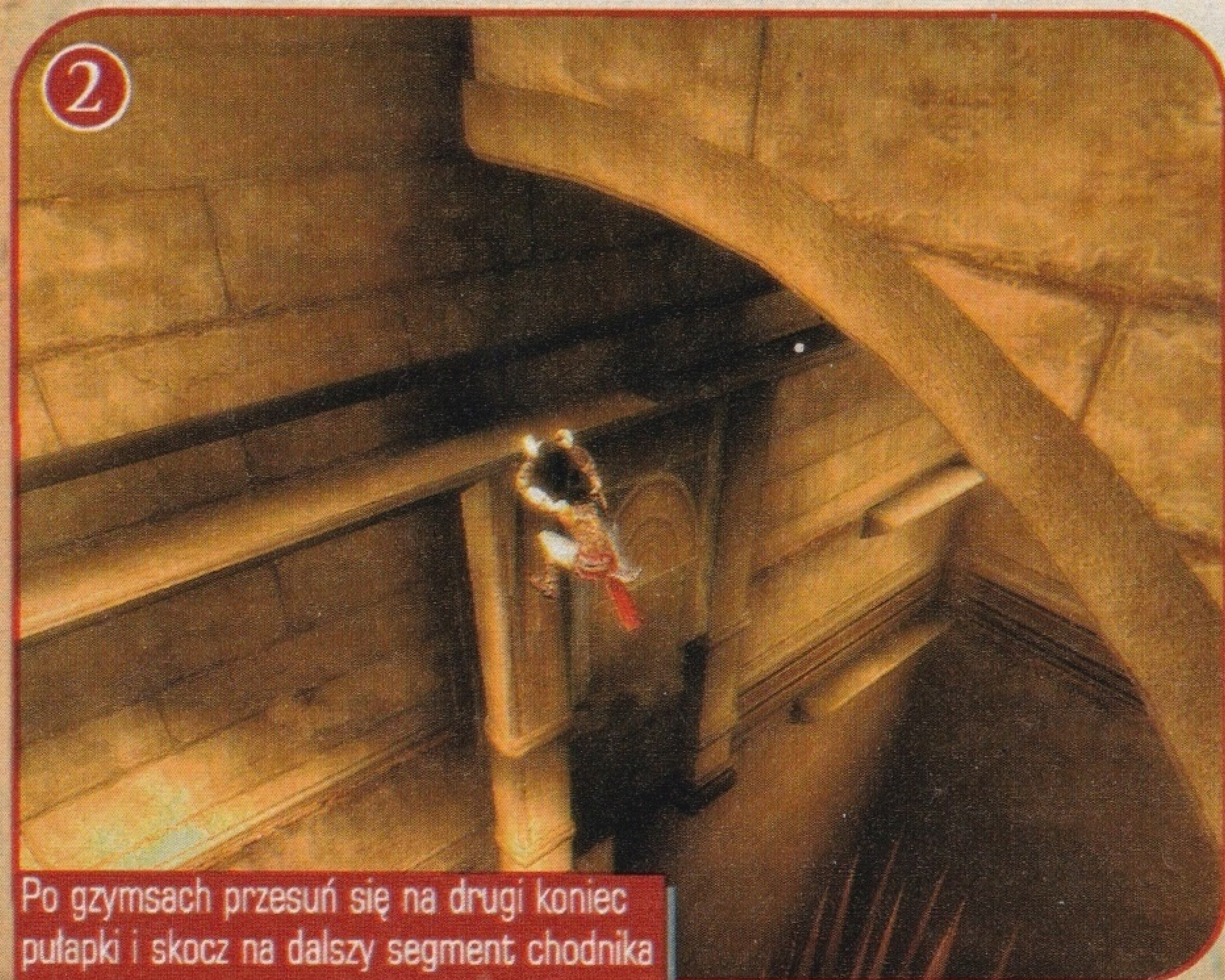
5 Pogoń za dziewczyną w czerni

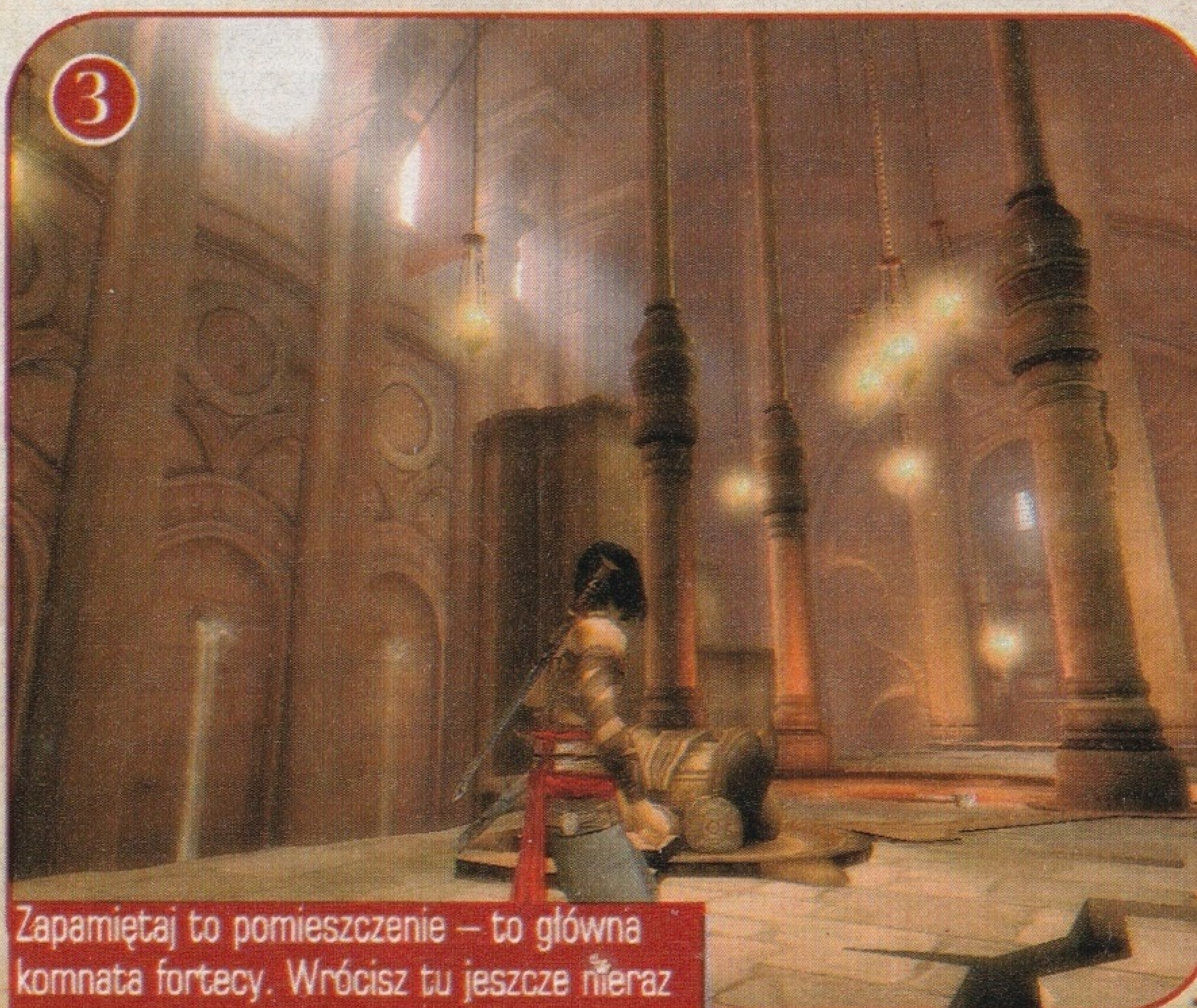
Shadee napsuła ci zbyt wiele krwi, żeby mogło ujść jej to na sucho. Zanim jednak dobierzesz się jej do tyłka (hmm...), warto zadbać o kondycję. Na początku opisu wspominałem o tzw. Life Upgrades. Właśnie jesteś blisko pierwszego z nich. Dostań się na poziom, na którym toczyłeś drugą rundę walki z kruczym upiorem. Za schodami znajdziesz przycisk. Wciśnij go i natychmiast podbiegnij kilka kroków po murze tak, aby odbić się w stronę schodów i przeskoczyć przez poręcz. Teraz pnij się w górę wykonując przewroty (w ten sposób poruszasz się szybciej) i przetocz się pod małą kratą na górze. Trik ten wymaga sporej zręczności, ponieważ nie możesz stracić ani sekundy. Jeśli ci nie wychodzi, nie przejmuj się. Gdy zyskasz zdolność spowalniania czasu, z łatwością zdążysz. Jeśli ci się udało, gratuluję! Przed tobą najeżony pułapkami korytarz. Unikaj wirujących ostrzy, zgniatarek, ruchomych palików i kolców. Musisz wyczekiwać na odpowiedni moment tak, aby unikając jednej pułapki nie wpakować się w następną. Jeśli ukończysz żywy tę „ścieżkę zdrowia", czeka cię nagroda – podchodząc do ołtarzyka, powiększy się twój limit energii.

Zebrawszy pierwszy Life Upgrade wracaj z powrotem korytarzem. Spokojnie, pułapki są już nieaktywne. Na zewnątrz zejdź na dół i ruszaj w pościg za Shadee. Miń wirujące pale i zaczerpnij wody z fontanny. Pod schodami czeka cię starcie ze zjawami. Ci przeciwnicy to leszcze, więc nic się nie bój i tnij spokojnie. Uważaj tylko na ciskane przez nich sztylety. Na szczycie schodów czeka cię nieco trudniejsza walka, ale kilku przeciwników więcej nie powinno sprawić kłopotu. Omiń ostrza, skocz na przeciwległą ścianę, przejdź po gzymsach w prawo i zeskocz na posadzkę. Zajmij się przeciwnikiem, wymiń wirujące ostrza i pędź dalej.

Znajdziesz się w centralnej komnacie. Dobrze zapamiętaj to miejsce – będziesz tu wracał nie raz i nie dwa. Póki co, zaszlachtuj grupę demonów i wdrap się na kamienny blok po lewej. Daj susa na kolumnę, na kolejną i jeszcze jedną, aż znajdziesz się po przeciwnej stronie sali. Wdrap się trochę wyżej i korzystając z umiejętności biegania po ścianach, przedostań się na pobliski balkonik. W głębi korytarza spotkasz jednego strażnika. Większym problemem będą dwie przepaście i wirujące pale na ich skrajach. Zejdź po drabinie na niższy poziom, wykończ demona


1 Pod schodami spotkasz dwie zjawy ciskające w ciebie sztyletami. Nie są to wymagający przeciwnicy


2 Po gzymsach przesuń się na drugi koniec pułapki i skocz na dalszy segment chodnika

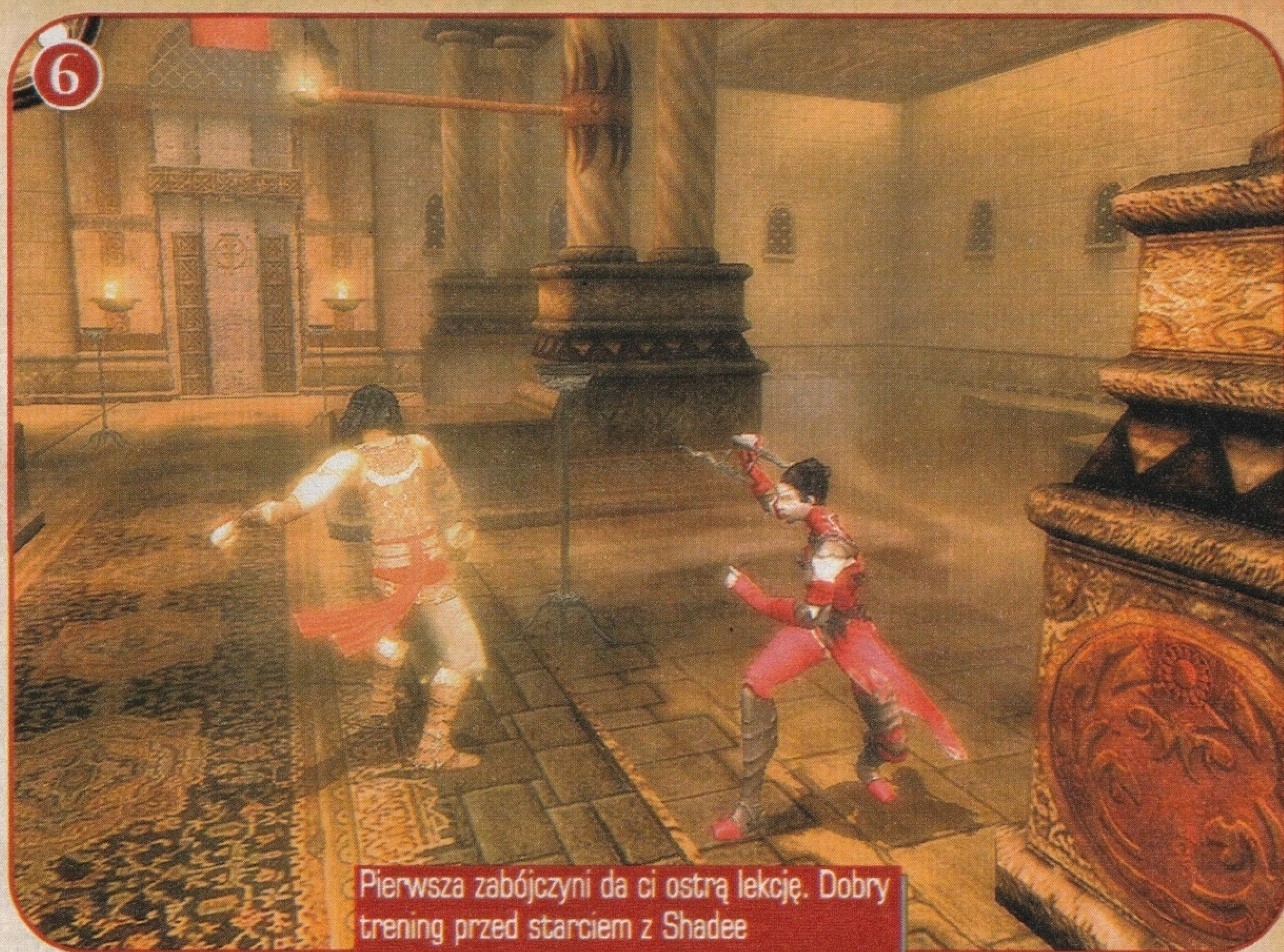

3 Zapamiętaj to pomieszczenie – to główna komnata fortecy. Wrócisz tu jeszcze nieraz


4 Wdrap się na skalne bloki i skocz w kierunku pierwszej kolumny

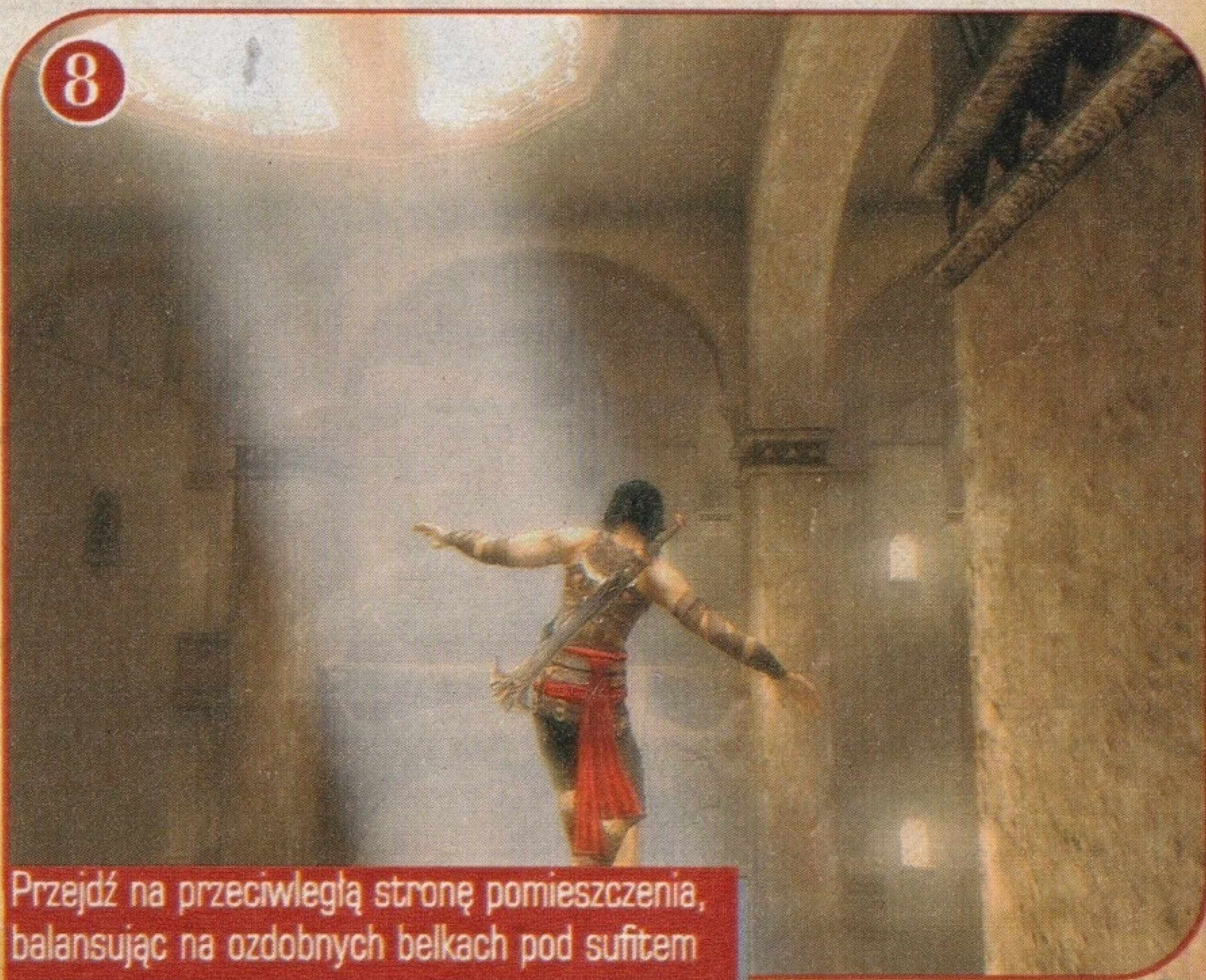

Zsuń się po drabinie, uważając na ruchome pale

i przebiegnij po ścianie. Znów drabiną w dół, ale tym razem uważaj na wirujące pale. Z końca drabiny skocz na gzyms i przejdź po nim, aby znaleźć się naprzeciwko drugiego fragmentu drabiny. Teraz tylko skok, szybki zjazd i jesteś na dole. Zabij dwóch przeciwników i szybko przebiegnij przez „kolczasty" korytarz. Uff, ciężko było – na szczęście właśnie trafiła się fontanna.

Po zregenerowaniu sił i zapisaniu gry ruszaj dalej korytarzem. Przebiegnij przez kolce, przetaczając się pod ruchomym palem. Po chwili znajdziesz się w kilkupoziomowej komnacie z balkonami. Shadee znowu ci zwiała, zatrzaskując za sobą bramę. Zabij demony, zjawy oraz zabójczynię. Za rozpadliną stoi skrzynia z artworkiem. Teraz czas na trochę wspinaczki. Wejdź na podest przy jednym z filarów i skocz na drążek. Rozbujaj się i skocz na następny, po czym przesuń się nieco w prawo, ponownie się rozbujaj i skocz na balkonik. Zabij demona, po belce przejdź na drugi balkon i pozbądź się strażników. Skacz teraz na drążek, z niego na wyższy. Jeszcze jeden skok, prosto na ścianę. Odbij się od muru tak, aby wylądować na krótkiej belce. Z niej skocz na kolejny balkon. Stąd daj susa na ozdobne belki łączące filary i balansując ciałem przejdź w stronę następnego balkonu. Zabij strażnika i rzuć się w stronę czerwonego sztandaru. Zjedź po nim nieco niżej i odbij się na niższy balkon. Na długą belkę zeskoczy zabójczyni – żaden problem, strąć ją, rzucając mieczem. Bezpiecznie przejdź na drugą stronę i załatw koleżankę. Teraz belka, druga belka, skok na ścianę i na trzecią belkę. Na balkonie (jest tu jeden z Life Upgrades, niestety jeszcze niedostępny) załatw zjawę i zabójczynię, po czym skocz na ozdobne belki po prawej. Przejście zagrodzi ci kolejna zabójczyni. Gdy rzuci się do ataku, szybko podskocz, aby uniknąć jej ciosu i natychmiast tnij mieczem. To najskuteczniejsza metoda w takich sytuacjach. Na balkonie po prawej jest kolejna skrzynia. Uwieś się na drążku-dźwigni, a otworzy się brama. Szybkensem zjedź na dół po sztandarze i wybiegnij na korytarz. Przepaść pokonasz, opuszczając się kawałek na sztandarze i skacząc na kolejne belki. Prościzna. Za kolcami znajdziesz fontannę.


Pierwsza zabójczyni da ci ostrą lekcję. Dobry trening przed starciem z Shadee


Rozhuśtaj się na drążku, aby przeskoczyć na pierwszy z balkonów

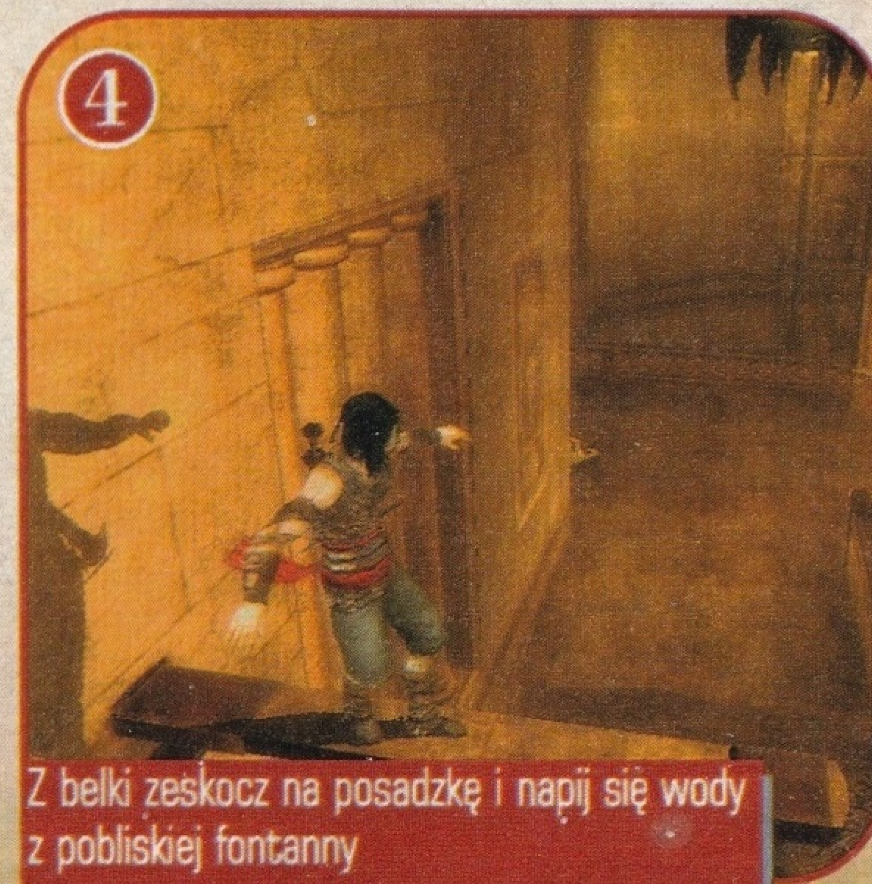

Przejdź na przeciwległą stronę pomieszczenia, balansując na ozdobnych belkach pod sufitem

6 Dama w niebezpieczeństwie


Walcząc z Shadee, stosuj identyczną taktykę jak na statku. Blok i szybka kontra


Odsuń ołtarz. Znajdziesz za nim sekretny korytarz prowadzący do drugiego Life Upgrade


Drążek, odbicie od ściany, jeszcze jeden drążek, skok i jesteś na górze


Z belki zeskocz na posadzkę i napij się wody z pobliskiej fontanny

Będziesz świadkiem pojedynku dwóch babeczek. Nie są to co prawda zapasy w kisielu, ale i tak jest na co popatrzeć. Niestety, Shadee trochę poniosło i stara się strącić damę w czerwieni w przepaść. Musisz interweniować. Taktyka identyczna jak na statku, czyli blok, błyskawiczna kontra i powrót do defensywy. Kiedy już odprawisz Shadee do krainy wiecznych łowów, będziesz miał sposobność zamienić kilka słów z ocaloną damą. Dowiesz się ciekawych rzeczy o Cesarzowej Czasu, jej niechęci do przyjmowania gości oraz o swoich marnych perspektywach na przyszłość. Po chwili forteca zadrży z posadach i zostaniecie rozdzieleni. Szkoda, niezła lala.

Ale, ale... Jesteś tuż obok drugiego Life Upgrade! Otwórz skrzynię i przesuń pobliski ołtarz. Za nim znajdziesz sekretny korytarz. Wymiń wirujące pale. Szybko przebiegnij po kolcach, przetaczając się pod opadającym palem, i omiń ostrze. Biegnij po ścianie tak, aby uniknąć kolizji z ruchomą piłą tarczową. Resztę przeszkód pokonasz, nieustannie się turlając. Na końcu korytarza możesz wreszcie zwiększyć limit swojej energii.

Wróć na miejsce niedawnego pojedynku, wdrap się na kamienne bloki, przeskocz na gzyms i na kolejny – po lewej. Przejdź kawałek w lewo i skocz na drążek. Rozhuśtaj się, odbij od ściany i skocz na kolejny, z którego dostaniesz się na górę. Z filaru pobiegnij po ścianie w stronę liny, chwyć ją, aby pobiec dalej – na krótką belkę. Z belki skocz w stronę fontanny i łyknij trochę wody.


Po walce będziesz miał sposobność porozmawiać z uratowaną niewiastą. Niestety nie będzie ci długo towarzyszyć


Co łączy Shadee i Kobietę w Czerwieni? Dowiesz się z czasem...

7 Mroczna dłoń przeznaczenia

Idź na skraj przepaści i opuść się na pękniętą belkę. Skocz na jej przeciwległy koniec. Balansując na kolejnych gzymsach i belkach, pnij się do góry, aż staniesz na szerokim balkonie. Wdrap się na linę i skocz z niej na dźwignię. Daj susa z powrotem na linę i opuść się na balkon. Przebiegnij po ścianie na wyższy balkon, korzystając po drodze z drugiej liny. Po chwili zaatakują cię zabójczynie. Możesz się ich szybko pozbyć, zwabiając je nad kolce i aktywując pułapkę za pomocą przycisku na ścianie. Wdrap się na pierwszy gzyms i pnij się w górę, skacząc po drążkach i podciągając na kolejne krawędzie. Uwaga na wirujący pal – pnij się wyżej dopiero wtedy, gdy śmiercionośna machina nieco się oddali. W korytarzu życie utrudnią ci ruchome piły tarczowe – unikniesz ich skacząc na kolejne liny i biegając po ścianach. Za ruchomymi palikami jest Portal Czasu. Aktywuj go, wbiegając we właściwej kolejności na cztery przyciski. Kolejność musisz wybadać sam, ale to kwestia minuty. Wejdź do portalu, a zyskasz umiejętność spowalniania czasu i powrócisz do teraźniejszości.

Zapisz grę przy fontannie i ruszaj korytarzem. Omiń pułapki i pędź cały czas w dół. Po chwili zobaczysz przycisk, który na moment otwiera pobliskie drzwi. Aktywuj przycisk, natychmiast spowolnij czas i przebiegnij przez otwarte przejście. Zabij strażników i zeskocz na kładkę poniżej. Poznajesz? To wysoka komnata z balkonami, w której gościłeś już w przeszłości. Rogaty stwór nie będzie cię niepokoił, przynajmniej nie w tej chwili. Pobiegnij po ścianie w kierunku belki, skocz z niej na następną i dalej – na linę. Rozkołysz się i biegnij w stronę poręczy. Przeskocz na kolejną i na balkonik. Daj susa na wystający korzeń, z niego na filar. Teraz skocz na sztandar i odbij się w kierunku belki poniżej.

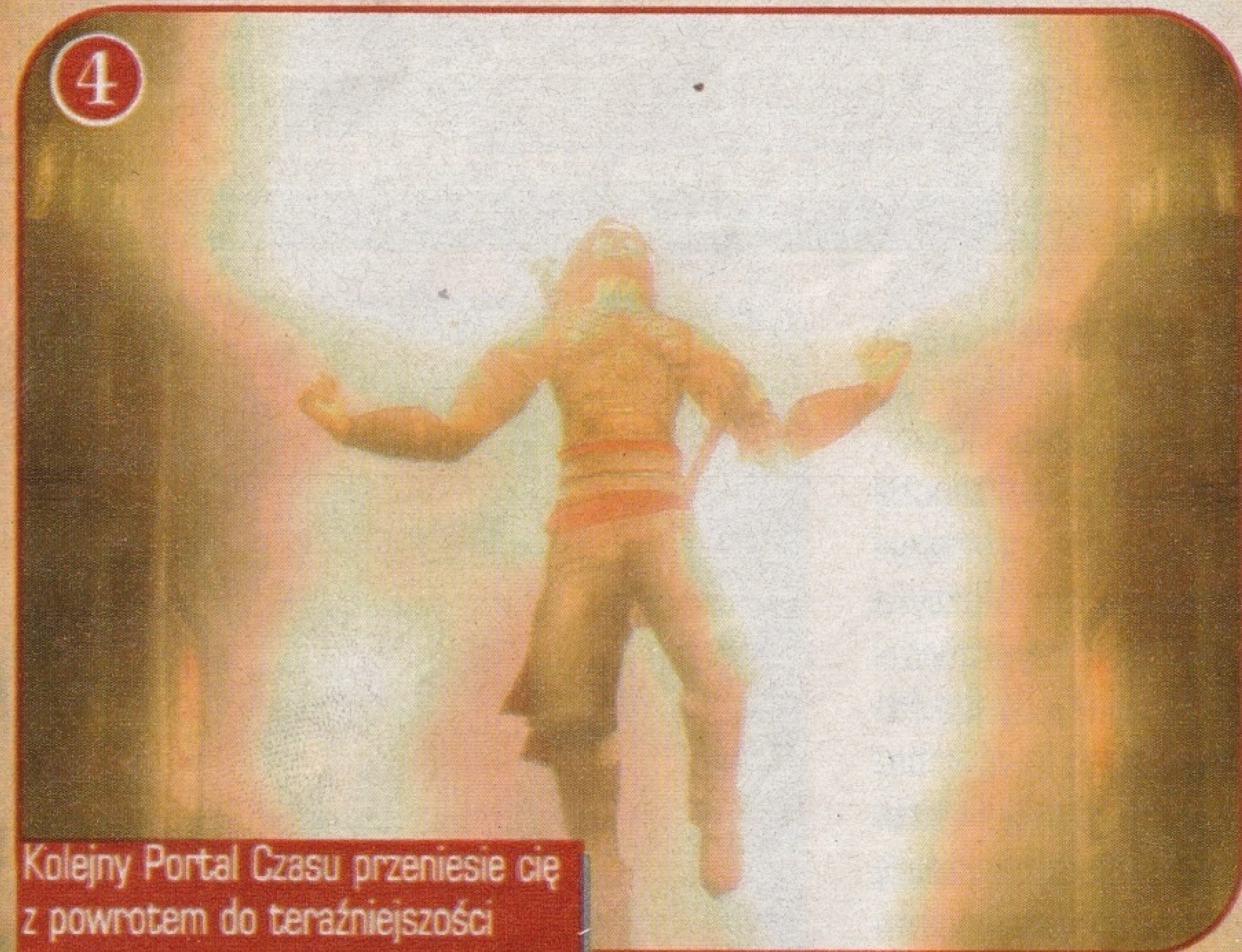
Krótki lot – i schodzimy na twardy grunt. Wybij przeciwników na pomoście i skacz między murem a filarem. Skocz na korzeń, a potem daj susa w kierunku otworu w ścianie. Podciągnij się wyżej, przejdź w głąb korytarza i zapisz grę. Uff, gdzieś ty się nauczył takich akcji? W Julinku?

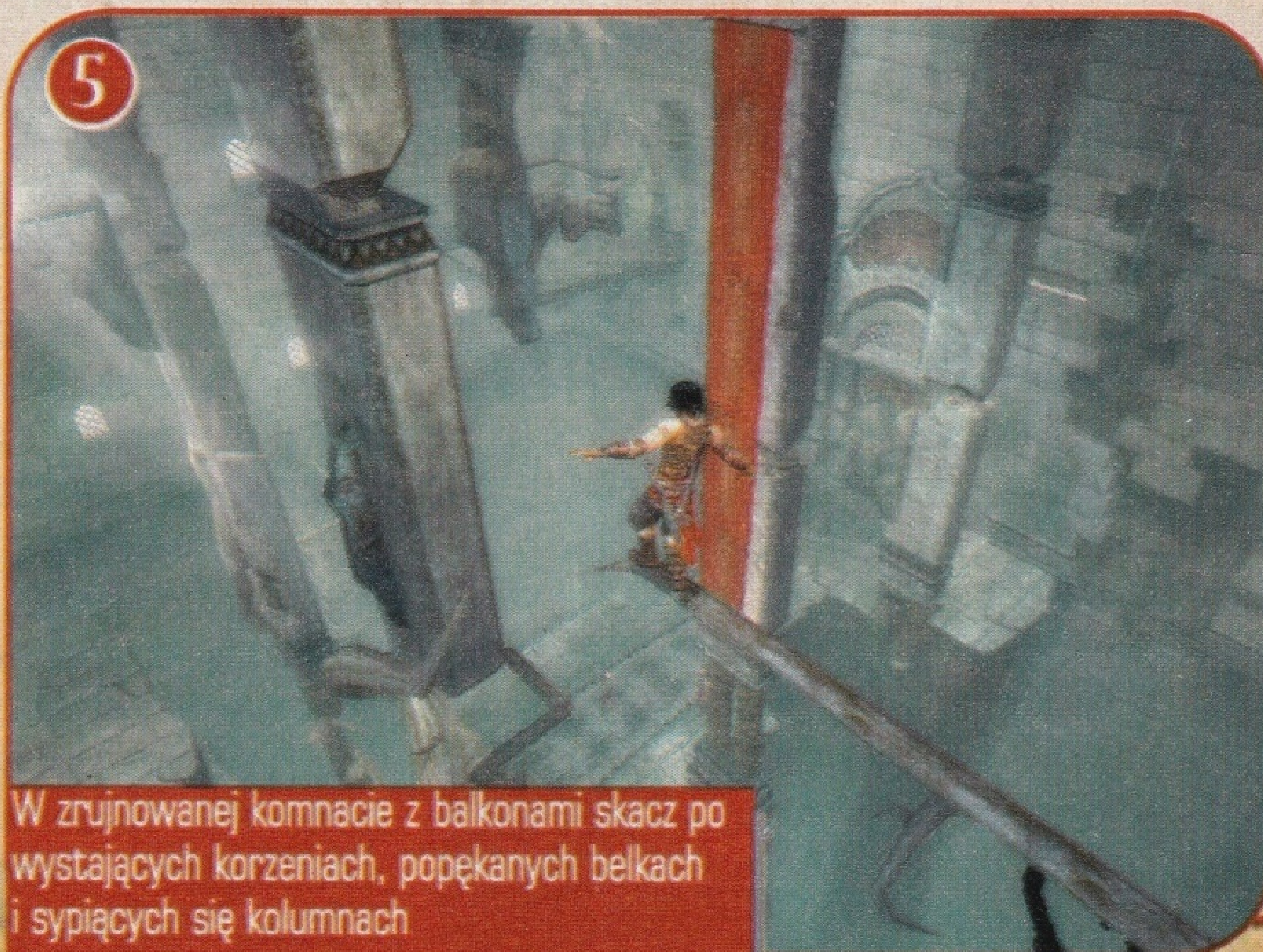
Pamiętasz rogatą bestię, którą widziałeś przed chwilą? Umykaj przed Strażnikiem Czasu aż na skraj pomostu i dalej – po ścianie. Po drążkach dostaniesz się na chodnik, a tu czym prędzej ukryj się, wskakując w wyłom w murze. Chwilowo Dahaka ci nie zagraża, ale nie zamierzasz przecież spędzić tu reszty życia. Zabij demona, zeskocz na pomost i pędź po ścianie, by skoczyć na kolumnę. Wdrap się wyżej, przeskocz na pomost, po czym pobiegnij po ścianie w stronę sztandaru. Zabij strażników i chwyć się gzymsu na filarze. Podciągnij się na kładkę i przebiegnij po ścianie w kierunku kolejnego gzymsu. Byłeś już w tym pomieszczeniu! Przesuń się na drugą stronę muru i zeskocz na ziemię. Na moment zrobi się gorąco, gdyż Dahaka znów cię namierzył. Na szczęście za rozpadliną jest ściana wody, której Dahaka nie lubi... Skorzystaj z Portalu Czasu i napij się z pobliskiej fontanny.


Przeskocz na drugi koniec pękniętej belki i pnij się po kolejnych gzymsach


Z liny skocz na dźwignię, przeskocz z powrotem na linę i opuść się na podłogę


Pnij się w górę szybu, uważając na ruchome pale


Kolejny Portal Czasu przeniesie cię z powrotem do teraźniejszości


W zrujnowanej komnacie z balkonami skacz po wystających korzeniach, popękanych belkach i sypiących się kolumnach


Skorzystaj z portalu i przenieś się w przeszłość. Chwilowo będziesz bezpieczny. Chwilowo ;-)

8 Pomocna dłoń


Czego chce od ciebie dziwaczny stwór? Czy rzeczywiście czyha na twoje życie?


Poruszaj się po gzymsach tak, by nie wpakować się na żaden z wirujących pali

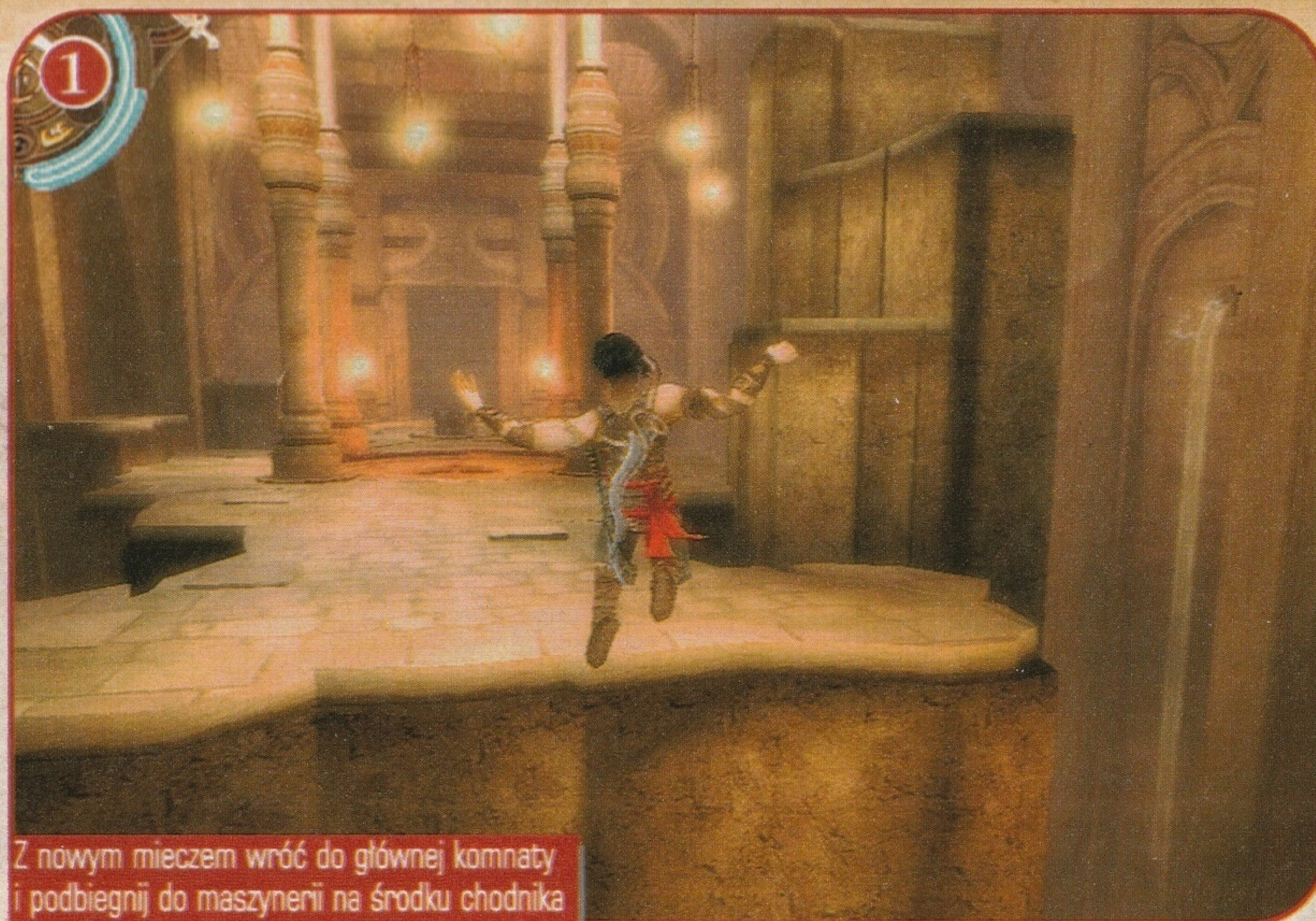
Omiń znane już pułapki. W następnej komnacie otwórz wyjście dokładnie w ten sam sposób, jak robiłeś to za pierwszym razem. Będąc na zewnątrz, możesz zebrać pierwszy Life Upgrade, jeśli nie udało ci się tego dokonać na początku gry. Teraz sprawa jest znacznie prostsza, gdyż potrafisz spowalniać upływ czasu. Biegnij znaną już drogą, forsując kolejne pułapki. Wkrótce po raz drugi dotrzesz do ogromnej komnaty. Brama po drugiej stronie pomieszczenia stoi teraz otworem. Przeskocz nad rozpadliną. Zanim jednak ruszysz dalej, nie zaszkodzi zapisać gry przy fontannie.

Gdy staniesz nad rozległą przepaścią z dwoma ruchomymi palami, puść się biegiem po lewej ścianie i odbij się w prawo tak, aby złapać się gzymsu w samym rogu. Gdy niższy pal się oddali, wdrap się na wyższy gzyms i przesuń w stronę drugiego pala. Gdy dolny pal nie będzie ci zagrażał, opuść się niżej i przesuń pod górnym – po chwili znajdziesz się na drugim końcu pułapki. Za wirującymi ostrzami jest drabina, z której skoczysz na dźwignię. Poczekaj, aż drzwi podniosą się do samej góry i szybko wbiegnij do komnaty z klepsydrą.

W pustym chwilowo czasomierzu wkrótce posypią się Piaski Czasu – Cesarzowa zakończy nad nimi pracę. Spotkana tu kobieta w czerwieni powie ci, jak dostać się do sali tronowej. Musisz uruchomić dwa mechanizmy otwierające zamki. Lekko nie będzie, ale na zachętę dostaniesz nowy oręż, Serpent Sword. Po rozmowie rozwal skrzynię z artworkiem i zasejwuj grę przy fontannie.

9 Klucz i zamek

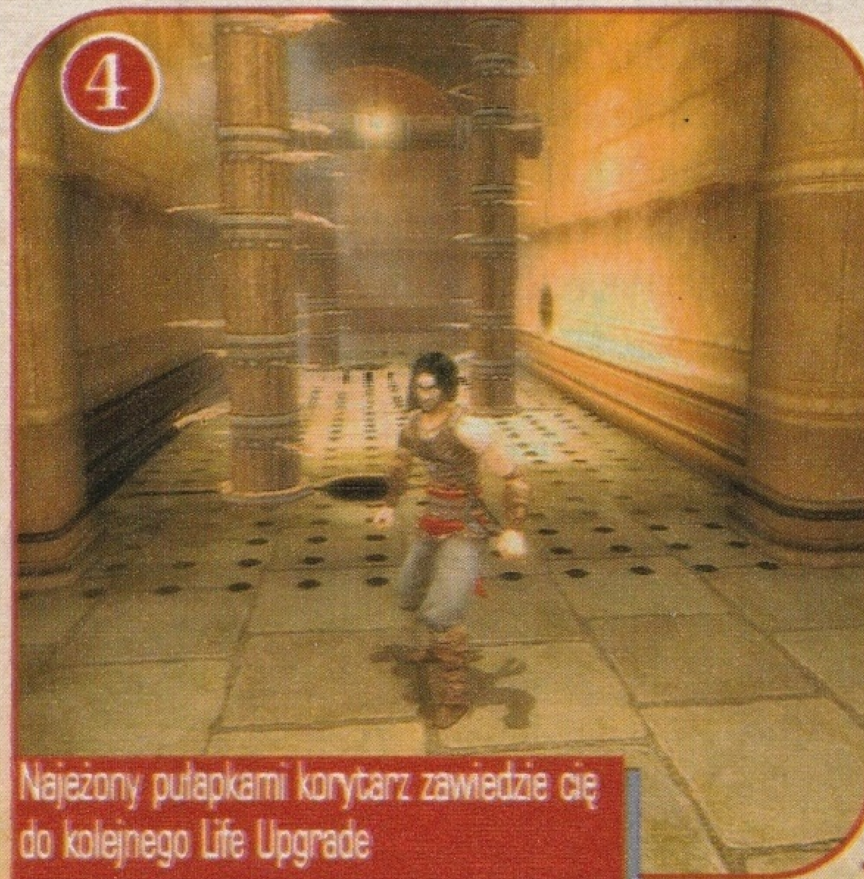
Teraz, gdy dostałeś nowy miecz, możesz wyruszyć na poszukiwanie mechanizmów otwierających wrota do sali tronowej. Obróć się na pięcie i wróć do głównej komnaty. Podejdź do zamontowanego na środku chodnika mechanizmu i użyj na nim nowego miecza. Pojawią się przeciwnicy, których potraktuj z należytym szacunkiem. Teren czysty? Jeśli tak, podejdź do obrotowej dźwigni i przyjrzyj się symbolom na posadzce. Każdy obrót dźwigni o 90 stopni otwiera dostęp do innej części zamku. Mechanizmy, otwierające wrota sali tronowej, znajdują się w dwóch wieżach: Mechanicznej i Wodnej. Kolejność, w jakiej zaliczymy te dwie lokacje, jest dowolna. Ja zacząłem od Mechanicznej Wieży i w takiej też kolejności opisałem je w poradniku.


Z nowym mieczem wróć do głównej komnaty i podbiegnij do maszynerii na środku chodnika

Zanim jednak ruszysz do Wieży, warto zgarnąć kolejny Life Upgrade. Przesuń dźwignię o 180 stopni, by pojawił się prowadzący do fontanny brakujący kawałek posadzki. Podejdź do skalnych bloków po lewej i odbijając się od ścian zejdź na niższy poziom. Zeskocz jeszcze niżej i z tej półki pobiegnij po ścianie. Odbij się kilka razy od przeciwległych ścian, aby wdrapać się na wyższy poziom. Jeszcze raz pobiegnij po ścianie i skacząc wyląduj niżej, na gzymsie. Za moment powinieneś stać na progu sekretnego korytarza, wiodącego do trzeciego Life Upgrade. Pokonaj kilka standardowych pułapek, a limit energii Księcia zwiększy się po raz kolejny. Wróć na początek korytarza. Aby dostać się z powrotem na górę, stań po lewej stronie drzwi i daj susa na drugą stronę przepaści. Kilka skoków i znów stoisz przy obrotowej dźwigni.


Użyj miecza na maszynie, a nieopodal pojawi się obrotowa dźwignia

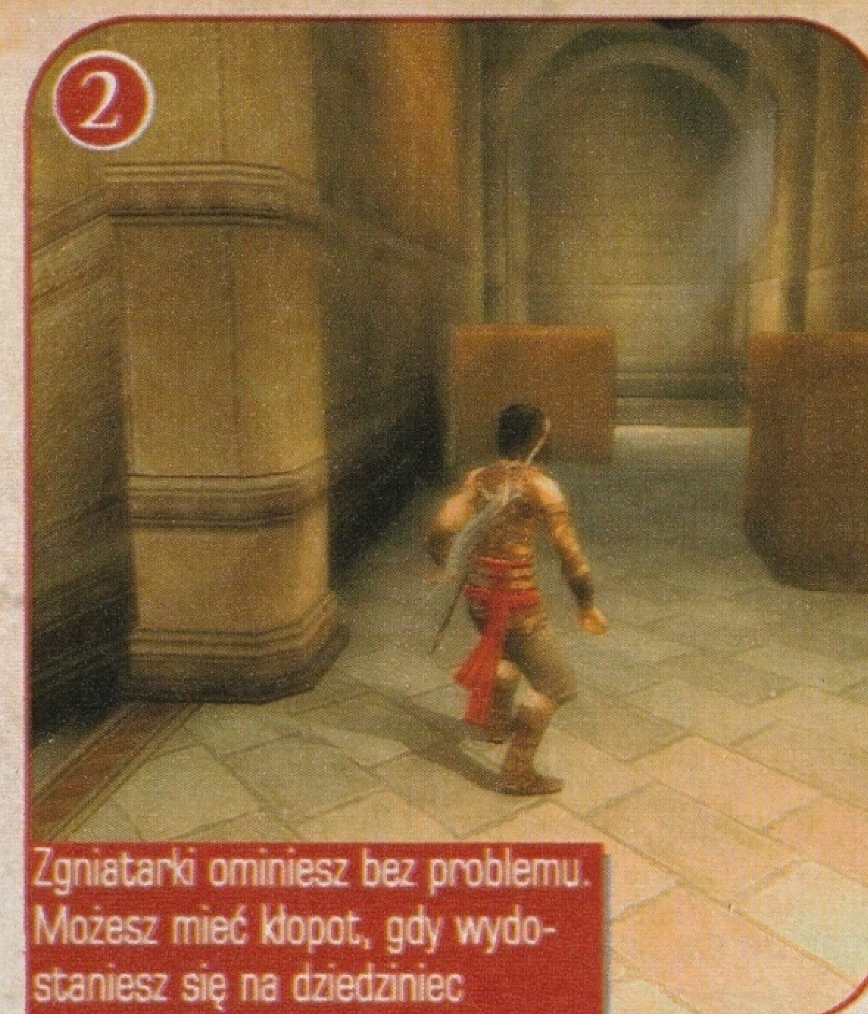

Aby dostać się do trzeciego Life Upgrade, pchnij dźwignię o 180 stopni i zejdź po platformach do sekretnych drzwi


Najeżony pułapkami korytarz zawiedzie cię do kolejnego Life Upgrade


Na górę wrócisz, wspinając się po skalnych półkach

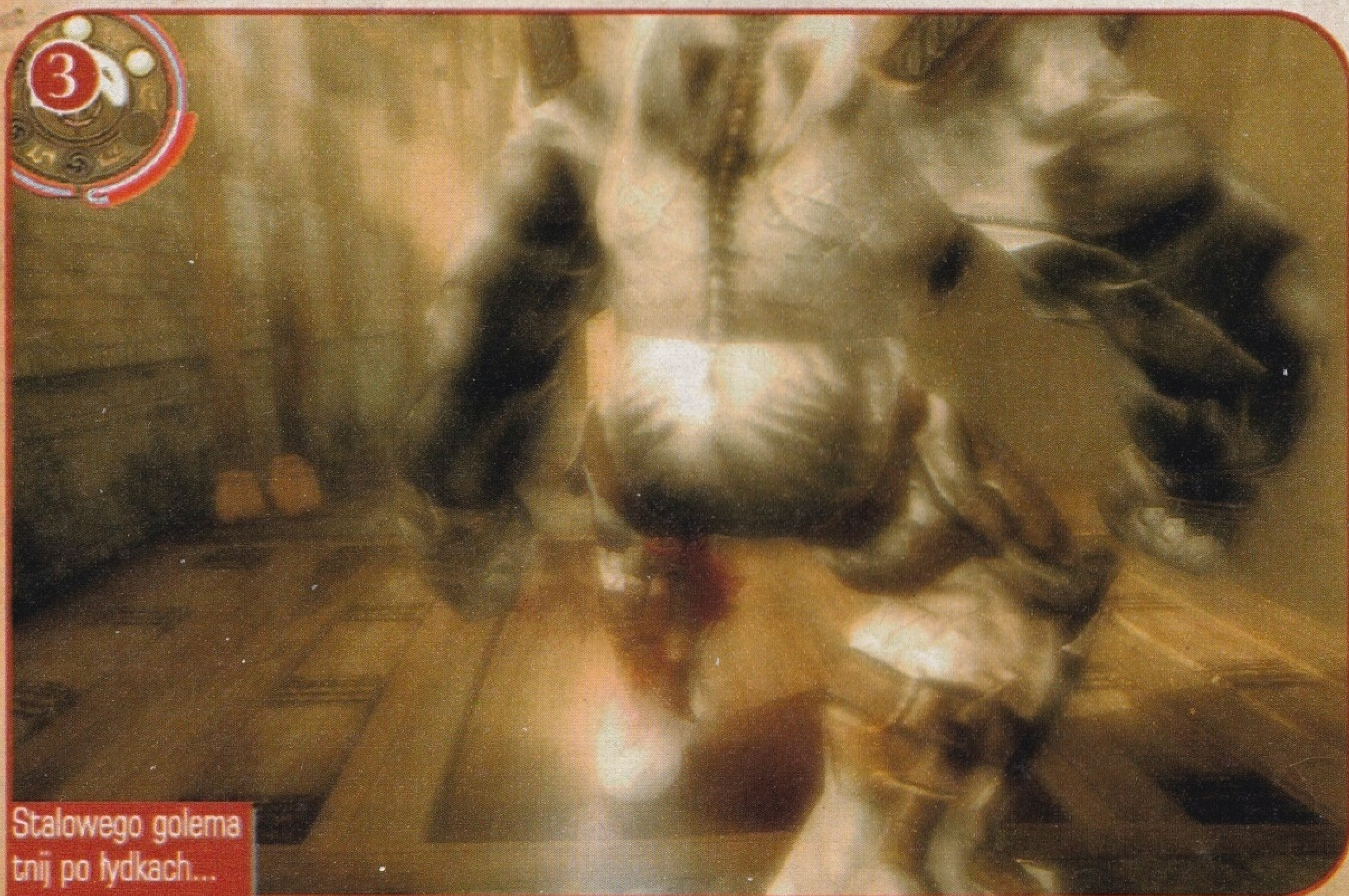
10 Wieże


Aby otworzyć drogę do Mechanicznej Wieży, przesuń dźwignię na właściwy symbol i pnij się po platformach do wyjścia

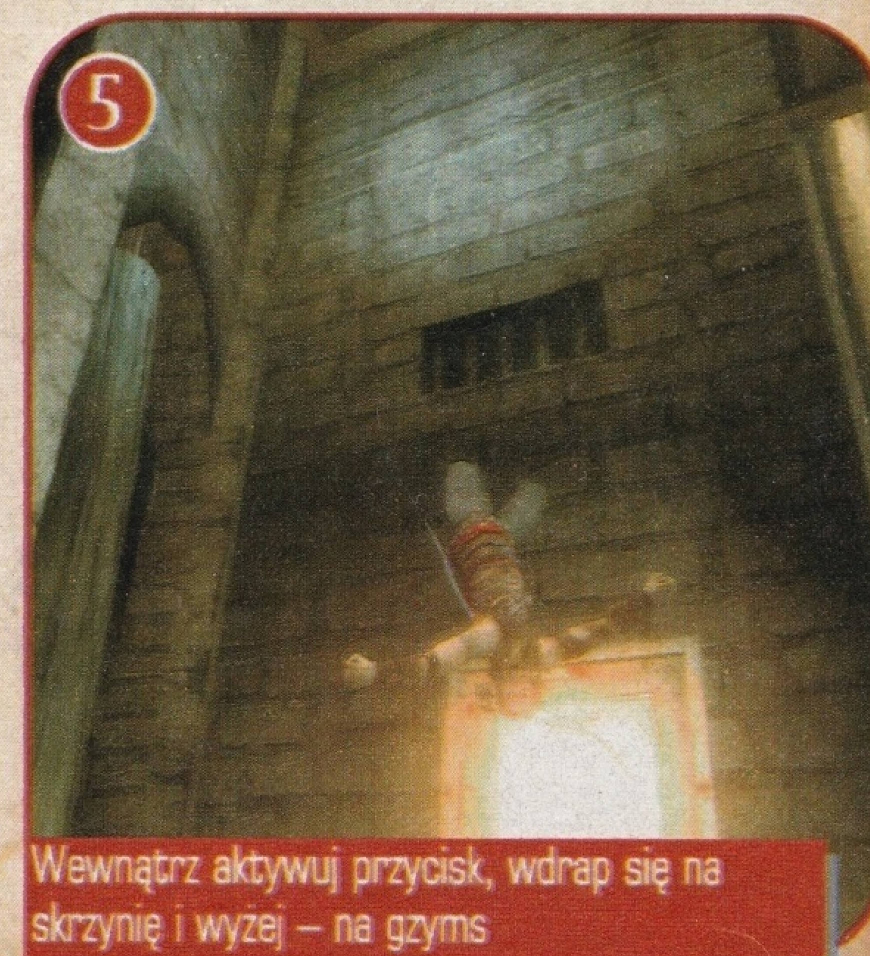

Zgniatarki ominiesz bez problemu. Możesz mieć kłopot, gdy wydostaniesz się na dziedziniec

Ruszamy do Mechanicznej Wieży. Cofnij dźwignię o 90 stopni, tak by drąg znalazł się nad symbolem koła zębatego. Przeskocz nad rozpadliną i pobiegnij po ścianie. Za podestem zrób jeszcze raz to samo. Teraz wspinaj się wyżej po kolejnych półkach, aż na sam szczyt. Jeśli kolekcjonujesz artworki – po prawej jest następna skrzynia. Skocz do wyjścia. W korytarzu podbiegnij po ścianie, by dosięgnąć dźwigni, i szybko leć do opadających drzwi. W drugiej części korytarza przebiegnij po ścianie nad pułapką i odbijając się od ścian dostań się na wyższy poziom. Omiń ruchome, wirujące tarcze. Wejdź po drabinie i po gzymsach na kolejny korytarz. Uważaj na dwie zgniatarki. Żyjesz? Fontanna czeka.

W „stróżówce" spotkasz kilku wartowników, których poślij do wszystkich diabłów. Wyjdź na zewnątrz, na gzyms i zejdź na sam dół. Załatw przeciwników – warto potrenować tu zrzucanie wrogów w przepaść. Udało się? To była tylko rozgrzewka. Ledwie wykończysz hordę demonów, pojawi się olbrzymi stalowy golem. Gigant jest opancerzony, ale posiada słaby punkt. Zajdź go od tyłu i tnij po łydkach kombosami. Gdy bestia padnie na kolana, wskocz mu na plecy i okładaj mieczem po karku. Jeśli będzie próbował cię zrzucić, możesz uchylać się przed jego łapami. Walka jest banalnie prosta, jeśli zastosujemy trik ze spowalnianiem czasu. Wtedy pojedynek kończy się najczęściej po jednej „turze" (powalenie golema i cięcie go po karku). Po walce wbiegnij do pomieszczenia i wciśnij guzik zamontowany w ścianie. Skocz szybko na skrzynię i podciągnij się na gzyms. W korytarzu skorzystaj z fontanny i zapisz grę.


Stalowego golema tnij po łydkach...


...po czym wskocz mu na plecy i tnij mieczem po karku


Wewnątrz aktywuj przycisk, wdrap się na skrzynię i wyżej – na gzyms

11 Tryby i przekładnie

Idź na koniec beli i skocz między skrzydłami rozpędzonego mechanizmu. Możesz pomóc sobie spowalniając czas. Na platformie zabij demony i rozejrzyj się dookoła – czeka cię nielicha wspinaczka. Zacznij od skoku na pierwszy z ruchomych palików, nieopodal platformy. Skacz dalej, aż dosięgniesz niewielkiej drewnianej ścianki zamontowanej prostopadle do muru. Z niej przeskocz na kładkę, aktywuj przycisk i natychmiast spowolnij czas. Skocz na odjeżdżającą ściankę. Przeskocz na drążek po drugiej stronie i dalej – do wnęki w rogu. Użyj obrotowej dźwigni i rzuć się na drążek, a potem na następny. Gdy podjedziesz wyżej, skocz na balkonik, zabij piekielne ogary (uważaj, eksplodują w momencie śmierci) i uwieś się na dźwigni. Przeskocz na platformę, która podjechała do góry. Wejdź na belkę, skocz w kierunku strażnicy, po gzymsach przesuń się w lewo i podciągnij się wyżej. Zabij strażnika i weź bonus ze skrzyni. Wejdź po drabince i uczepiony gzymsu przesuń się w lewą stronę. Skocz w kierunku drążka. Kolejny skok w stronę obracającej się ściany, a następny ku wnęce w rogu. Użyj obrotowej dźwigni, aby uruchomić mechanizm, po czym skocz na drążek. Z niego w odpowiednim momencie rzuć się ku obracającej się części maszyny. Poczekaj, aż mechanizm zawiezie cię na drugą stronę przeszkody i skocz na drążek, a z niego do wnęki. Aktywuj przycisk. Pobiegnij po ścianie wprost na wygłodniałą bestię – bez obaw, Książę strąci ją automatycznie. Odbij się w stronę ruchomego elementu, by po chwili przeskoczyć na gzyms. Z niego zeskocz na balkonik i zabij psiska. Uwieś się na dźwigni, a platforma podjedzie piętro wyżej. Zatłucz kolejne stado eksplodujących bestii. Użyj umiejętności spowalniania czasu, by dostać się za koło. Z belki możesz wspiąć się na gzyms, przejść w lewo i zabrać zawartość skrzyni. Przeturlaj się pod wirującymi ostrzami. Idąc po gzymsach omiń śmiercionośne pale i zgniatarki. Po chwili otworzysz drzwi. Fontanna tuż, tuż.

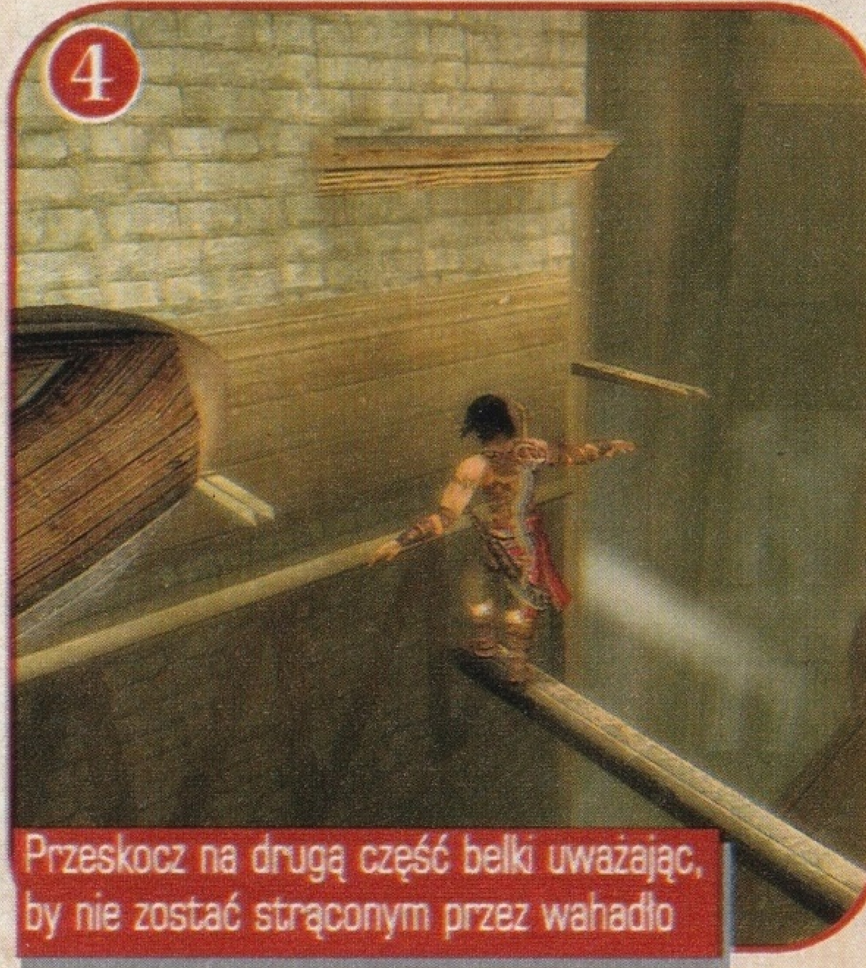
Zbiegnij schodami do pomieszczenia niżej i odeprzyj atak strażników w czerwonych chustach. Wbiegnij po ścianie, aktywuj przełącznik, spowolnij czas i szybko wdrap się na pobliską skrzynię. Dosięgnij liny i rozhuśtaj się na niej, aby przedostać się na pomost. Zabij kilku przeciwników i podejdź do rozwidlenia dróg. Idź w lewo – trafisz do korytarza najeżonego pułapkami i dalej, do małej komnaty z turbiną. Zabij przeciwników i wdrap się na szczyt turbiny – znajdziesz tam skrzynię z artworkiem. Wróć teraz do rozwidlenia i udaj się na prawo. Przebiegnij po ścianie uważając, by nie strącił cię żaden z prętów koła. Na kładce pokonaj dwóch frajerów, spowolnij czas i puść się biegiem po ścianie. Znów uważaj na „szprychy" obracających się kół. Odbij się w kierunku kolumny. Skacz na następne, aż bezpiecznie wylądujesz we wnęce z obrotową dźwignią. Obróć ją o 180 stopni. Uruchomi się winda. Kiedy znajdzie się nisko, biegnij do niej po ścianie. Podjedź do góry i szybko biegnij w kierunku dwóch przeciwległych ścian. Odbijając się od nich trafisz na próg sporej komnaty. Nie wchodź jeszcze do środka, ale przeskocz na kładkę z tyłu i weź zawartość skrzyni. Idź teraz do komnaty – natkniesz się na kolejnego stalowego golema. Wiadomo – tnij gadzinę po łydkach, wskakuj na grzbiet i okładaj po karku. W korytarzu po lewej znajdziesz skrzynię. Wróć do komnaty i opuść pomieszczenie drzwiami po prawej. Biegnij po ścianie i złap się liny, by po chwili odbić się w kierunku małego zbiornika z wodą. Przejdź do okrągłego koryta i turlaj się pod obracającymi się łopatami maszynerii. Uwieś się na dźwigni, a nieco dalej otworzą się drzwi. Jeszcze raz przeturlaj się pod łopatami i po drążkach przeskocz do wyjścia. Zabij staźników i ruszaj w głąb najeżonego pułapkami korytarza. Aby pokonać wirujące pale, musisz wspiąć się na pracującą zgniatarkę i przeskoczyć przeszkodę. Aktywuj Portal Czasu i wróć do teraźniejszości. Przy okazji nauczysz się nowego ataku, pozwalającego katować kilku popaprańców jednocześnie. By tradycji stało się zadość, na odchodnym golnij sobie z fontanny.

Wróć korytarzem wielkiej hali. Pułapki mogą przysporzyć ci nieco kłopotu, zwłaszcza zgniatarki. Wdrap się na pierwszą, pobiegnij po ścianie i skocz na drugą, nie dając się przy tym rozsmarować. Przy wyjściu pozbądź się piekielnych ogarów oraz strażników w czerwonych turbanach. Po sztandarze na niższy poziom i po ścianie na kolumnę. Uwaga na obracające się koło! W identyczny sposób jak poprzednio dostań się do jeżdżącej w pionie platformy, a z niej do sali, w której walczyłeś ze stalowym golemem. Zajmij się strażnikami oraz zjawami. Jeśli przeciwnicy nadwątlili twoje zdrowie, czym prędzej biegnij do ślepego korytarza po lewej, by napić się trochę wody. Zaatakują cię eksplodujące psiska. Zwab jednego w okolicę zabitych dechami drzwi – wybuch otworzy przejście. Tak jak poprzednio, pobiegnij po ścianie chwytając się po drodze liny i odbij w prawo. Młyn już nie działa, możesz więc spokojnie turlać się pod łopatami. Przesadź rozpadlinę na środkowym pomoście, zabij strażnika i opuść się na niższy poziom. Pokonaj kolejny pęknięty pomost oraz strażników. Za wodospadem jest tunel, w której czai się ciskająca sztyletami zjawa. Kilka pułapek dalej trafisz do okrągłej sali z pracującą turbiną. Miejsce to odwiedziłeś już w przeszłości. Wybij wrogów i wdrap się na drabinę. Kiedy dziura znajdzie się nad twoją głową, skocz do tyłu i podciągnij się na wyższy poziom. Skacząc to

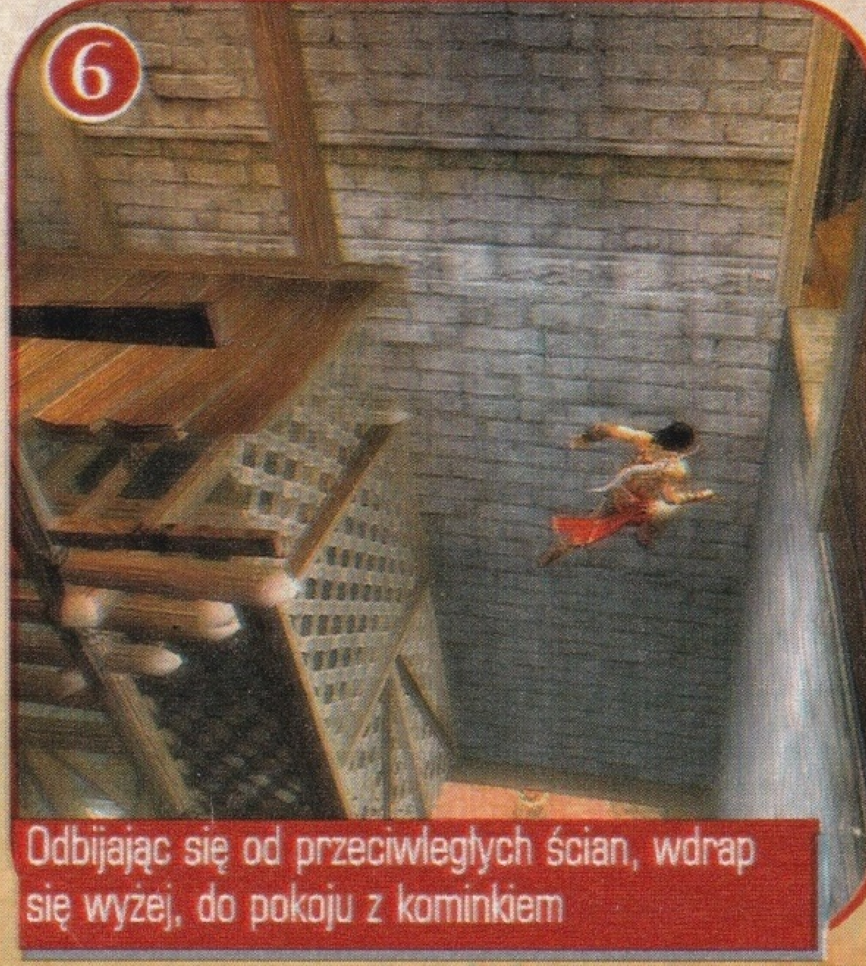

1 Z kolumny musisz przedostać się na drewnianą ściankę nieopodal


2 Aktywuj przycisk, spowolnij upływ czasu i szybko pobiegnij do odjeżdżającej ścianki


3 Skocz na belę, przesuń się w lewo i wejdź do wnętrza przybudówki


4 Przeskocz na drugą część belki uważając, by nie zostać strąconym przez wahadło


5 Pokonaj przeciwników na drewnianej kładce i pobiegnij po ścianie między obracającymi się szprychami wielkiego koła


6 Odbijając się od przeciwległych ścian, wdrap się wyżej, do pokoju z kominkiem


7 Załatw stalowego golema, wbijając mu klingę w pusty czerep


8 Z małego zbiornika wodnego przejdź do okrągłego koryta i turlaj się pod łopatami wirnika


9 Wykorzystaj wybuchające ogary, by wysadzić deski blokujące wyjście z pokoju z kominkiem

na gzymsy, to na pracującą turbinę, dostaniesz się w końcu na wyższy poziom. Tutaj postępuj podobnie – otwierający drzwi przycisk możesz aktywować skacząc na niego z turbiny i natychmiast odbijając się z powrotem. Zaczekaj, aż krawędź, na której stoisz, zwróci się w kierunku drzwi. Prędko opuść tę niebezpieczną miejscówkę. Napij się z fontanny i wykonaj sejwa – zasłużyłeś na to.

Załatw strażników oraz ogary (znów musisz wykorzystać ich „rozrywkową" naturę), po czym odbijając się od przeciwległych ścian wdrap się na wyższy poziom pomieszczenia. Załatw strażników w czerwonych turbanach oraz zabójczynię, wejdź na ścianę po prawej i skocz na gruby filar. Przedostań się na gzymsy i pnij się w górę, aż staniesz we wnęce w rogu pomieszczenia. Po ścianie biegnij na kolejną półkę i wdrap się po drabinie. Na górze pokonaj kilku przeciwników, przeskocz przez barierkę i opuść się na niższy gzyms. Przesuń się po nim w lewo i zeskocz na chodnik. Skorzystaj z drabiny, by zejść niżej. Skocz w kierunku belki, za wahadło. W korytarzu przebiegnij po ścianie do liny, unikając wirujących tarcz. Z rozkołysanej liny skocz na gzyms i wdrap się do wyjścia. Pobiegnij po ścianie do drabiny, zejdź na niższy poziom i poszatkuj komitet powitalny. Podciągając się na pobliski gzyms, kieruj się w stronę drzwi. Po chwili pojawi się twój dawny znajomy – Dahaka. Niestety, nie napijecie się razem wódeczki. Bierz nogi za pas. Tak szybko jak tylko zdołasz, pokonaj dwie przepaście, biegnąc po ścianach i używając liny. Gdy miniesz lustro wody, przez moment będziesz bezpieczny. Aktywuj przycisk i spowolnij czas, aby spokojnie wdrapać się na górę po przeciwległych ścianach. Zabij przeciwników i skocz na drugą stronę kładki. Korzystając z liny, pokonaj rozległą przepaść. Wkrótce dobiegniesz do Portalu Czasu. Cofnij się do przeszłości i zapisz grę przy fontannie. Zauważ, że dostałeś dodatkowy zasobnik na magiczny piach.

Wymiń pułapki i przedostań się przez otwór w ścianie. Podążaj przed siebie unikając śmiercionośnych pił i pali, biegając po ścianach nad przepaściami i chwytając się lin. Po krótkiej walce ze strażnikami i pieskami będziesz musiał zejść na niższy poziom, wykorzystując technikę odbijania się od ścian. Pokonaj przepaść i wciśnij przycisk obok kolców. Twoi wrogowie nadzieją się na nie. Po chwili wbiegniesz do ogromnej sali. Naprzeciwko, na drugim końcu pomieszczenia stoi stalowy golem, który ciska w ciebie eksplodującymi ogarami. Musisz cały czas być w ruchu, jeśli nie chcesz ucierpieć od wybuchów. Po jednej stronie pomieszczenia jest zniszczona furta – stań przy niej. Niech golem ciśnie ogara w twoją stronę. Odsuń się, by nie ucierpieć – wybuch rozsadzi furtę i zyskasz dostęp do fontanny. Tu warto zapisać grę. Po drugiej stronie pomieszczenia jest spękany fragment ściany. Wybuch otworzy drogę do sekretnego korytarza, na końcu którego znajduje się czwarty Life Upgrade. Powiększ limit zdrowia bohatera i wróć do pomieszczenia z fontanną.

Użyj dźwigni i spowolnij upływ czasu. Pobiegnij po ścianie między szprychami koła i wdrap się na kładkę. Zabij przeciwników, po drabinie do góry i skocz na ogromny, wiszący głaz. Golem ciśnie w twoim kierunku wybuchowe psisko. Znajdziesz się nieco wyżej – skocz na półkę. Pobiegnij na następną półkę i skorzystaj z drabiny. Na górze użyj obrotowej dźwigni. Teraz trochę skakania, trochę biegania po ścianach i bujania się na drążkach. W końcu znajdziesz się z powrotem na parterze. Powtórz raz jeszcze całą procedurę – zacznij od uwiezienia się na drugim ze skalnych bloków. Na górze popchnij dwie obrotowe dźwignie. Gdy wyjdziesz przez małe okienko, weź zawartość skrzyni i zjedź po drabinie na dół. Jeszcze trochę biegania i kilka skoków, a znajdziesz się ponownie na parterze. Zaszlachtuj stalowego golema, masz w tym niemałą wprawę.

Podejdź do kół zębatych i wdrap się na samą górę mechanizmu. To proste, belek i drążków jest tu bez liku. W górze uwieś się na dźwigni – wysunie się pomost, prowadzący do obrotowej dźwigni. Idź tam, zabij ogary i przekręć mechanizm. Gratulacje, pierwszy zamek blokujący dostęp do sali tronowej jest otwarty!

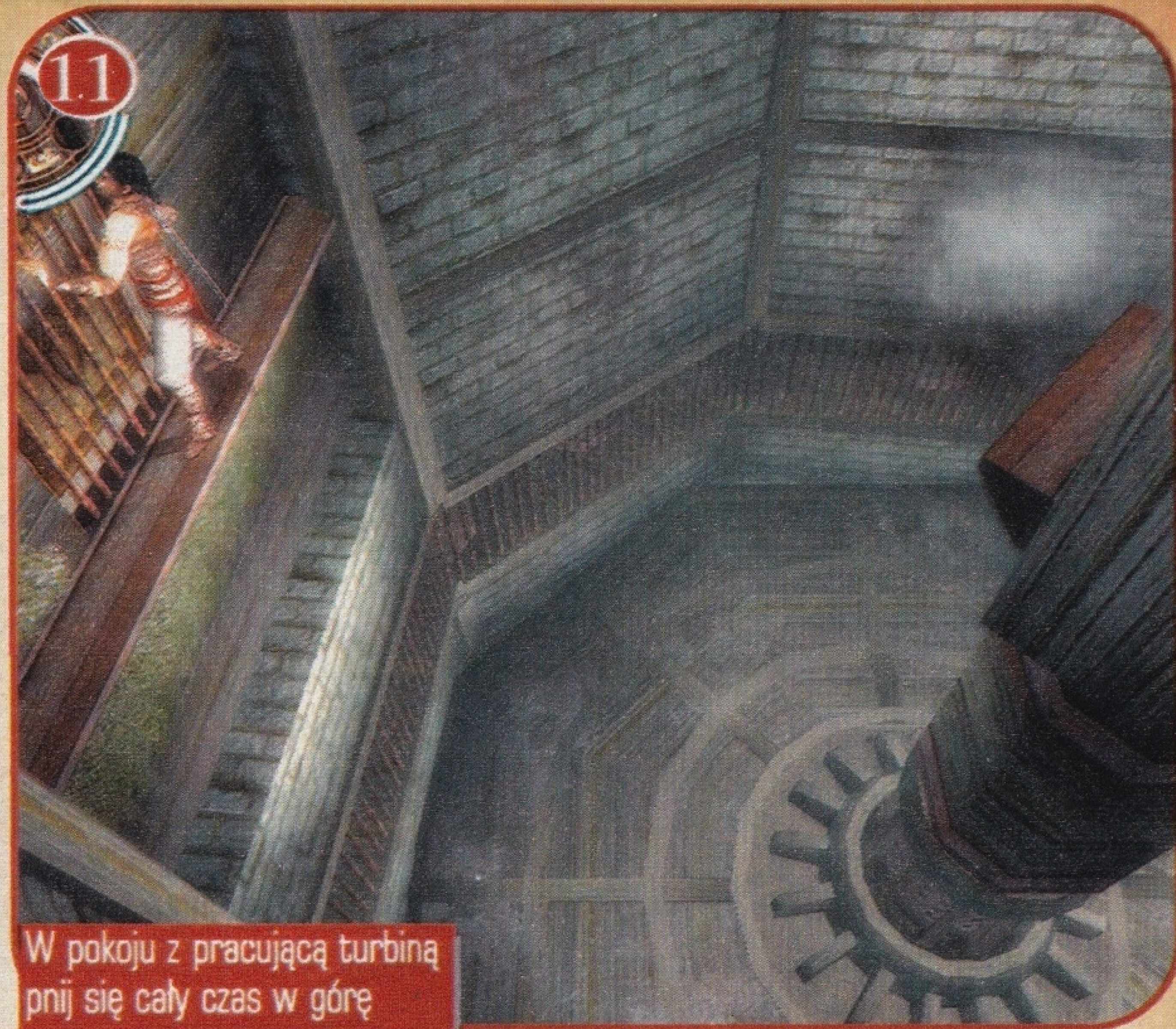
Idź korytarzem, a potem po ścianie, uważając na pracujące mechanizmy. Pędź dalej, wciąż przed siebie. Droga, choć upstrzona przeszkadzajkami, jest prosta. Wkrótce zaczniesz mijać lokacje, które odwiedziłeś już jakiś czas temu. Musisz opuścić Mechaniczną Wieżę i dostać się do głównej komnaty. Na pewno sobie poradzisz. Po drodze spotkasz stalowego giganta, z którym już raz walczyłeś u podnóża Wieży. Możesz raz jeszcze go ukatrupić bądź spławić. Tak czy inaczej, wkrótce powinieneś być na miejscu. W głównej komnacie ponownie spotkasz kobietę w czerwieni, Kaileenę. Dowiesz się od niej kilku szczegółów na temat Cesarzowej i otrzymasz nowy miecz – Lion Sword.

Jeden zamek został otwarty, ale by dostać się do sali tronowej i stanąć twarzą w twarz z Cesarzową Czasu, musisz zwolnić również drugi. W tym celu pędź do Wodnej Wieży.

Druga część poradnika za miesiąc.

tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz


10 Przeskocz nad dziurą w pomoście i zejdź niżej


11 W pokoju z pracującą turbiną pnij się cały czas w górę


12 Pobiegnij po ścianie do liny pomiędzy wirującymi tarczami


13 Kolejna sekwencja ucieczki przed Dahaką nie należy do najprostszych. Grunt to opanowanie i refleks


14 Ostatnia wielka hala, a na jej końcu stalowy golem. Uważaj na ciskane przez niego eksplodujące ogary


15 Sprowokuj golema, by cisnął „bombę" w stronę spękanej ściany – droga do czwartego Life Upgrade stanie otworem


16 Po pokonaniu olbrzyma wdrap się na szczyt pracującej maszynerii


17 W głównej komnacie Kaileena wręczy ci nowy miecz, Lion Sword

Test odtarzaczy MP3:
- iRiver iMP-700
- iRiver iMP-900
- iRiver IFP-190TC
- iRiver IFP-790
- Creative MuVo TX-FM
- Creative MuVo N200
- Creative MuVo Slim
- Creative C100
- Creative Rhomba NX

Pojedynek odtwarzaczy MP3

Do niedawna drogie, nieporęczne i często po prostu brzydkie. Dziś każdy znajdzie dla siebie wymarzony i niedrogi model. Specjalnie dla ciebie przyjrzeliśmy się najciekawszym odtwarzaczom MP3!

Czym powinien charakteryzować się dobry odtwarzacz MP3? Na pewno musi być prosty w obsłudze. Nie może być za duży, powinien być ładny i przede wszystkim dobrze grać. No i oczywiście wymarzony odtwarzacz nie może nas zrujnować finansowo, i to nie tylko przy samym zakupie, ale także w czasie użytkowania – mowa oczywiście o kosztach zasilania. Przetestowany przez nas sprzęt z różnym skutkiem próbował się do tego ideału zbliżyć. Do walki stanęło 9 urządzeń. Siedem z nich działa w oparciu o pamięć flash. Dwa pozostałe próbowały bronić honoru CD Playerów. Czy z powodzeniem? Przekonaj się sam...

Podłączenie do komputera

Wszystkie odtwarzacze z pamięcią flash łączą się z komputerem przy pomocy standardowego portu USB. Samo połączenie często jednak standardowe nie jest. Cztery z pięciu playerów firmy Creative Labs komunikują się z komputerem, wykorzystując zwyczajny kabel z końcówką mikro USB – taki sam kabel ma większość cyfrowych aparatów fotograficznych. Nie musimy jednak kupować cyfraka, by zdobyć odpowiedni przewód, ten bowiem dostarczony jest razem z playerem. Jeszcze lepiej rzecz się ma w przypadku odtwarzacza **Creative MuVo TX-FM 512 MB**. Tutaj masz do czynienia z rozwiązaniem znanym z tradycyjnych PenDrive'ów, czyli przenośnych dysków twardych. Część odtwarzacza po wyjęciu z obudowy stanowi właśnie PenDrive, który po prostu wtykasz w port USB komputera. Idziesz więc do znajomego, podłączasz TX'a do portu USB, zgrywasz najnowszą muzę i co jeszcze tylko zechcesz, traktując swój odtwarzacz MP3 jak przenośny dysk twardy....

Niezależnie od sposobu podłączenia, każdy z pięciu playerów firmy Creative zaraz po podłączeniu widziany jest przez system operacyjny (Windows XP i Windows 2000) jako standardowy dysk wymienny. Nie musisz instalować żadnych driverów ani specjalnych programów służących do przegrywania muzyki z dysku na odtwarzacz. Oczywiście odpowiedni soft jest dołączony i kto chce, może z niego korzystać. Muzykę na odtwarzacz przegrywasz jak z jednego dysku na drugi. Zupełnie inaczej sprawa ma się w przypadku dwóch playerów flash firmy iRiver. Nie dość, że do połączenia ich z komputerem nie wykorzystasz standardowego kabla mikro USB, to na dodatek kabel z jednego playera nie pasuje do drugiego. Jakby tego było mało, po podłączeniu Windows nie wykrywa żadnego dysku wymiennego. Niezbędne jest zainstalowanie odpowiedniego programu – Music Managera. Gdy zaś i przez to przejdziesz, spotka cię ostatnia, ale najmniej miła niespodzianka. Obydwa urządzenia iRiver'a ślimaczą się niemiłosiernie podczas przegrywania muzyki z dysku na odtwarzacz. Jeszcze w przypadku modelu **iFP-190TC** można to zrozumieć, pracuje on bowiem w standardzie USB 1.1. Jednak już wolna praca **iFP-790** jest co najmniej zastanawiająca. Tak jak wszystkie testowane play-

PenDrive

PenDrive to popularna nazwa zgrabnych przenośnych dysków twardych. Bazują one na pamięci flash, dzięki czemu są odporne na wstrząsy. Urządzenia te są małe, bezgłośne, a także wystarczająco szybkie do większości zastosowań. Ich obsługa jest banalnie prosta. PenDrive może pomieścić nawet 2 GB danych.



Pamięci flash

Pamięci typu flash porównać można do standardowej pamięci operacyjnej komputera (RAM). Podstawowa różnica polega na tym, że pamięci flash pozwalają przechowywać zapisane dane po odłączeniu zasilania. Gdy wyłączysz komputer, wszystkie dane z RAM'u zostaną utracone. W pamięci flash zapisane pliki pozostaną nawet przez 10 lat. Podstawowe zalety tego sprzętu to także szybkość oraz niewrażliwość na wstrząsy. Pamięci typu flash są powszechnie używane do zapisu zdjęć w aparatach cyfrowych.



Jeszcze nie tak dawno firmy fonograficzne patrzyły na format MP3 z nienawiścią. Dzisiaj robią na nim spore pieniądze. Wcześniej dobry interes zwietrzyli producenci sprzętu...

iMP-900

- Odtwarzacz CD/MP3/WMA
- System antywstrząsowy 960 sekund dla WMA, 480 sek. dla MP3 i 160 dla CDA
- Graficzny, 4-liniowy wyświetlacz, sterowanie z pilota
- Wbudowane radio FM

cena około 699 zł

łatwa obsługa





cena około 380 zł

iMP-700T Sporty

- Odtwarzacz CD/MP3/WMA
- System antywstrząsowy 960 sekund dla WMA, 480 sek. dla MP3 i 160 dla CDA
- Graficzny, 4-liniowy wyświetlacz, sterowanie z pilota
- Wbudowane radio FM

Do niedawna jeszcze na rynku przenośnych odtwarzaczy liczyły się tylko dwie firmy **Creative** oraz **iRiver**. Teraz pojawili się nowi producenci, a konkurencja ostro zaatakowała. W naszym teście skupiliśmy się jednak tylko na liderach.



ery Creative'a, łączy się on z komputerem w szybkim trybie USB 2.0. Koniec końców, zapełnienie 256 MB pamięci (a taką pojemność miały oba urządzenia iRivera) zajmowało około 7-8 minut, podczas gdy z przegraniem takiej samej ilości MP3 konkurencyjne odtwarzacze Creative'a radziły sobie średnio dwa razy szybciej. Warto dodać, że w każdym przypadku zgrywając muzykę możesz stworzyć praktycznie dowolną liczbę katalogów, ułatwiając sobie tym samym dostęp do pożądanych kawałków. A skoro jesteśmy przy odtwarzaniu muzyki...

Tajemniczy Bitrate

Bitrate określa, ile kilobitów przeznaczysz na zakodowanie jednej sekundy dźwięku. Im więcej, tym lepsza jakość dźwięku, ale i większy rozmiar samego pliku. Standardowe MP3 mają bitrate 128 kbps, co wystarcza, aby uzyskać dobrej jakości dźwięk. Możesz spotkać się jednak z plikami zakodowanymi na np. 196 kbps – poznasz je głównie po... większej objętości, chyba że jesteś wielkim melomanem. Bitrate może być stały dla całego pliku bądź zmienny. To rozwiązanie łączy w sobie mniejsze rozmiary pliku i wyższą jakość dźwięku.

Załadowane? Odpalamy!

Obsługa playerów Creative'a nie nastręcza większych trudności. Trzy z pięciu urządzeń charakteryzowały się praktycznie takim samym menu, a także wykorzystaniem tych samych klawiszy sterujących. Kolejną piosenkę wybierasz przesuwając pokrętło w prawo lub w lewo. Z pomocą tego samego pokrętła poruszasz się także po menu. Dwa przyciski służą do regulacji głośności, a jeden to play/pauza. Proste i całkiem przyjemne rozwiązanie. **Rhomba NX** oraz **MuVo C100** odbiegają od tego schematu. Pierwszy umożliwia zablokowanie playera, przeskakiwanie po dostępnych katalogach, a także nagrywanie bez zbędnego buszowania w menu – odpowiednie przyciski są na obudowie. Także głośność regulujesz pokrętłem. Z pewnością ułatwia do obsługę sprzętu. MuVo C100 posiada zaś praktyczny zestaw przycisków (zero pokręteł) umieszczony zaraz pod dużym i czytelnym wyświetlaczem.

Jeszcze wygodniej obsługuje się dwa topowe playery iRivera. Flashowy **iFP-790** oraz CD Player **iMP-900** mają bardzo podobne, a co najważniejsze, dobrze zaprojektowane sterowanie. Po menu poruszamy się dzięki ergonomicznemu, czterokierunkowemu manipulatorowi. Z jego pomocą wybierasz plik do odtwarzania, i co najważniejsze, nie tylko przeskakując z jednego pliku na drugi, ale także wybierając z listy wszystkich utworów. Do gustu przypadł mi także duży, mieszczący aż cztery linie tekstu wyświetlacz oraz opcja „hold" na obudowie. Podobne, ale już mniej funkcjonalne menu ma **iFP-190TC**.

Dla odmiany, topornie obsługuje się CD Player **iMP-700**. Na dodatek, w odróżnieniu od jego droższego krewniaka (**iMP-900**), nie ma on żadnego pilota przy słuchawkach. Wszystkie przyciski są na samym odtwarzaczu.

Miłe dla uszu

Wszystkie testowane przez nas odtwarzacze grają całkiem przyjemnie. Oczywiście dużo zależy od słuchawek. A te, dołączone do naszych playerów, nie powalały na kolana. Słuchawki iRiver'a całkiem dobrze oddają średnie tony, miło brzęcząc przy standardowych rytmach. Gdy jednak przyjdzie im zagrać mocniejsze basy czy bardzo wysokie tony, szybko przekonasz się o ich ograniczonych możliwościach. Trochę mniej czyste brzmienie mają słuchawki dostarczone z trzema modelami Creative'a. Z wysokimi tonami także mogłoby być lepiej. Za to basy odtwarzają naprawdę dobrze. I ogólnie to one robią najlepsze wrażenie. Słuchawki dostarczone z **MuVo C100** nie wyróżniają się bowiem niczym oprócz tego, że nie spadną nam z uszu podczas jazdy na rowerze czy deskorolce (mają specjalną obręcz). W innych okolicznościach szybko przyprawią cię o szewską pasję – ta sama obręcz przy standardowym użytkowaniu szybko okazuje się bardzo niepraktyczna. Słuchawki **MuVo N200** także wyróżnia jedynie wygląd – są białe i optycznie wydają się mniejsze. Jeśli jesteśmy już przy wielkości, słuchawki Creative'a są stosunkowo duże, i nie każdemu mogą przypaść do gustu. Mówiąc dosadniej, raczej mogą wypaść... z ucha. Czynią to często i z wyjątkowym upodobaniem. Tak naprawdę jednak, w przypadku każdego playera warto zastanowić się nad zakupem oddzielnych słuchawek.

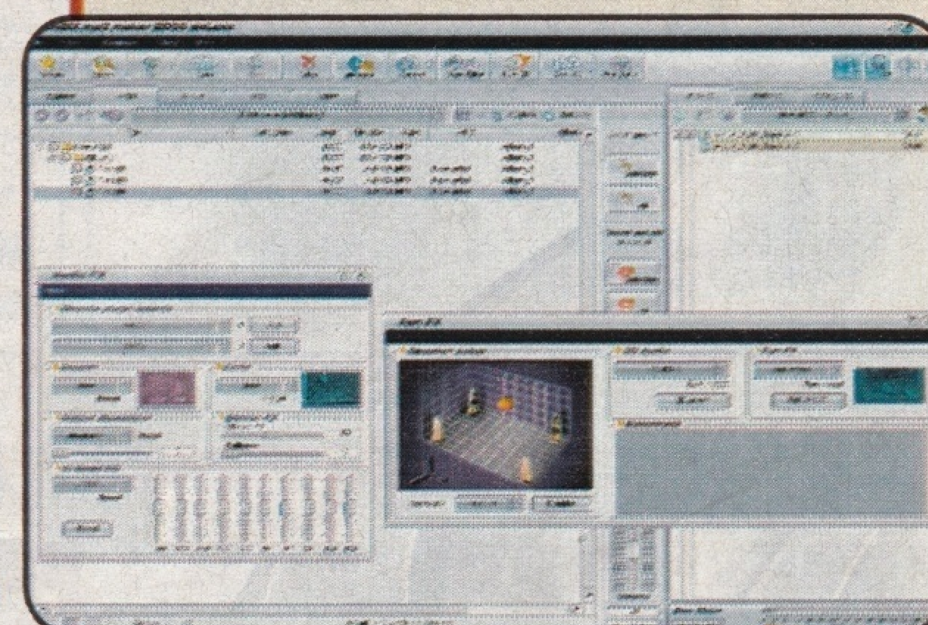
Gdy chcesz osiągnąć najwyższą jakość dźwięku, zwróć uwagę także na sam format i kodowanie zapisanej muzyki. Tradycyjne MP3 z bitrate przynajmniej na poziomie 128 kbps brzmią całkiem dobrze. Im jednak niższy bitrate, tym playerki mniej nas zachwycą – w słuchawkach słyszeć będziesz szum i nieprzyjemne trzaski. Warto dodać, że wszystkie

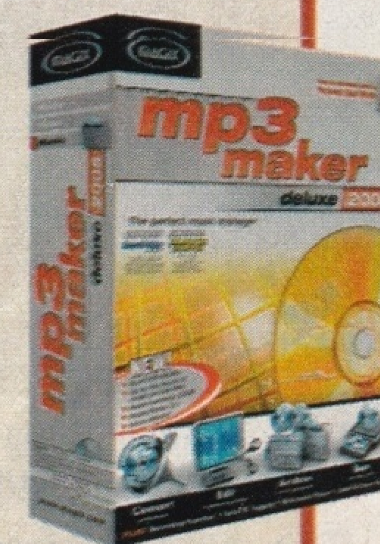
MP3 Maker 2005 Deluxe
narzędzie do empetrójek

Nowy MP3 Maker 2005 Deluxe to program, za pomocą którego możesz w bardzo prosty sposób zamienić muzykę z płyt kompaktowych na pliki dźwiękowe odtwarzane np. w Winampie.

Tak przekonwertowane pliki audio MP3 Maker pozwala segregować według typu muzyki czy wykonawców. Można też stworzyć bibliotekę nagrań, a nawet nagrać własny album muzyczny na płycie CD-ROM, zaprojektować do niego okładkę i wydrukować ją na drukarce.

MP3 Maker świetnie nada się do tworzenia archiwów audio ze starych taśm magnetofonowych czy płyt winylowych. Umożliwia to funkcja nagrywania ze wskazanego w mikserze Windows źródła dźwięku (linia, mikrofon, stereo mix). Masz także możliwość kopiowania płyt audio.





Ripowanie muzyki z płyt to nie jedyna zaleta tego pakietu. W jego skład wchodzi bardzo ciekawe oprogramowanie do prostej edycji dźwięku, Music Editor. Znajdują się tu narzędzia znane z programu Music Maker, takie jak Compressor, Equalizer, Revers, Echo i wiele innych – czyli wszystkie te, które pozwalają na dostosowanie barwy dźwięku do tej odpowiadającej użytkownikowi. Program pozwala też wykorzystywać do edycji audio rozszerzenia z dźwiękowej biblioteki DirectX. Po zakończeniu pracy nad utworami można nagrać je w jednym z kilku najpopularniejszych formatów audio (włącznie z internetowymi, np. Real Audio). A jeżeli ktoś woli słuchać muzyki ze stacjonarnego odtwarzacza płyt kompaktowych, może wybrać opcję zapisu płyty CD Audio bezpośrednio z edytora bądź z MP3 Makera.

Info:
Dystrybucja: APN Promise, cena 81,00 zł

IFP-190TC

- Odtwarzacz MP3/WMA/ASF
- Wbudowany dyktafon
- Wbudowane cyfrowe radio FM (z możliwością nagrywania dźwięku z radia)
- Małe wymiary i waga



cena około 449 zł

cena około 649 zł



IFP-790

- Odtwarzacz MP3/WMA/ASF/OGG
- Wbudowany dyktafon
- Wbudowane cyfrowe radio FM (z możliwością nagrywania dźwięku z radia)
- Bogate dodatkowe funkcje

Creative MuVo N200
- Odtwarzacz MP3/WMA
- Wbudowany dyktafon
- Graficzny wyświetlacz
- Wbudowane cyfrowe radio FM (z możliwością nagrywania dźwięku z radia)
- Złącze USB 2.0

cena około **439 zł**





CLICK! poleca

cena około **499 zł**

Creative MuVo TX-FM
- Odtwarzacz MP3/WMA
- Wbudowany dyktafon
- Graficzny wyświetlacz
- Wbudowane cyfrowe radio FM (możliwość zapamiętania do 32 stacji, automatyczne i ręczne strojenie)



Kupując odtwarzacz, można łatwo wpaść w pułapkę... pojemności pamięci. Wbrew pozorom, 256 MB to niezbyt wiele, zwłaszcza gdy jesteś na wakacjach i nie masz dostępu do komputera!

testowane przez nas urządzenia, oprócz najpopularniejszego MP3, radzą sobie także z formatem WMA (Windows Media Audio), a flashowe modele iRiver'a także z plikami dźwiękowymi w formacie ASF. Teoretycznie iRiver **iFP-790** powinien także odtwarzać muzykę w formacie OGG. Nam jednak się ta sztuka nie udała. Skoro więc jakością dźwięku żadne z urządzeń szczególnie się nie wyróżnia, jak inaczej producenci chcą nas przekonać do zakupu?

Przyjemne dodatki

Wyjąwszy **iMP-700**, wszystkie przetestowane przez nas odtwarzacze miały wbudowane radio. Jego czułość pozostawia wiele do życzenia. Gdy jednak już koniecznie chcesz słuchać przy pomocy playerka MP3 ulubionej rozgłośni radiowej, powinieneś wybrać któryś z modeli **iRiver'a**. Także wszystkie flashowe odtwarzacze (oprócz **MuVo C100**) miały możliwość nagrywania emitowanej przez radio muzyki w trybie stereo. W mono nagrywać możesz, traktując player jako przenośny dyktafon. Wszystko dzięki wbudowanemu malutkiemu mikrofonowi. Jakość samego nagrania nie powala na kolana. W tej konkurencji znowu nieznacznie lepsze są odtwarzacze flashowe firmy iRiver.

Creative **MuVo N200**, **Rhomba NX** oraz **iRiver iFP-790** dodatkowo posiadają jeszcze wejścia line-in, dzięki którem możemy połączyć je z dowolnym urządzeniem grającym i bez najmniejszego problemu zgrywać na player muzykę. Co więcej, zapisywana jest ona od razu w formacie MP3. Już całkiem z innego powodu na plus wyróżnia się **MuVo** **C100**. Tylko on posiada wbudowany czytnik kart SD lub MMC, dzięki któremu możesz rozbudować pamięć playera nawet o 512 dodatkowych megabajtów (standardowo C100 ma 256 MB pamięci flash).

Zasilanie

Odtwarzacze firmy **Creative** w większości napędzane są jedną, a w przypadku Rhomby NX dwiema bateriami AAA (znacznie mniejsze od standardowych „paluszków" AA). Jedynie **MuVo Slim** zasilany jest akumulatorkiem litowo-jonowym. Co ciekawe, jego ładowanie odbywa się poprzez kabel USB – player pobiera prąd prosto z komputera. Również dwa akumulatorki wprawiają w ruch płytę CD playera **iMP-900**. Ich ładowanie odbywa się jednak w tradycyjny sposób, tj. za pomocą dołączonego zasilacza (sam odtwarzacz może działać też na 4 bateriach AA). Na standardowych paluszkach działają także trzy pozostałe, przetestowane przez nas playery **iRiver'a** (model **iMP-700** potrzebuje dwie sztuki, podczas gdy flashowe odtwarzacze zadowalają się jedną baterią). Jeśli chodzi o maksymalny czas pracy na naładowanych bateriach (akumulatorkach), przygotuj się na małe zaskoczenie. Flashowe playerki grają średnio kilkanaście godzin (najbardziej żarłoczny **MuVo TX-FM** nie przetrwa nawet dziesięciu), podczas gdy CD Playery znacznie dłużej... Model **iMP-700** teoretycznie będzie działał 30 godzin, a napędzany akumulatorkami **iMP-900** nawet 100!

Kto się wyróżnia

Z pewnością najwięcej uroku ma płaski **MuVo Slim**. Gabarytami przypomina standardową kartę kredytową. Co więcej, producent dostarcza go ze stylowym, skórzanym pokrowcem ochronnym zamykanym na... magnes. Całość robi przyjemne wrażenie. Najmniejszy jest **MuVo N200**. Dla sportowców najlepiej nadaje się **MuVo C100** oraz CD-Player **iMP-700**. Ten pierwszy posiada takie dodatki jak stoper, nietypowe słuchawki oraz gumowy pojemnik ochronny. Drugi, choć wygląda topornie, ma bardzo dobry system antywstrząsowy. Nawet w czasie szybkiego biegu, nie przerywa także **iMP-900**. Co więcej, jest to jeden z najcieńszych CD Playerów na rynku. A w czarnej, metalowej obudowie wygląda bardzo stylowo. Efekt potęguje jeszcze pokrowiec. Silikonowe albo gumowe pokrowce, ułatwiające przenoszenie odtwarzacza, znajdziesz także w pudełkach z **MuVo N200** oraz **iFP-790**. Pozostałe playery nosić możesz na dostarczonych uprzężach i\lub na założonym na ramieniu pasku. Koniec jednak ogólników! Czas wybrać zwycięzcę...

Polecamy!

Z flashowych odtwarzaczy MP3 najbardziej do gustu przypadł nam **MuVo TX-FM**. Możliwości, prosty system ładowania muzyki (funkcjonalność PenDrive'a) oraz atrakcyjna cena przy pojemności 512 MB czynią z niego zwycięzcę naszego przeglądu. Po piętach depcze mu jednak iRiver **iMP-790**. Prosta obsługa, świetny wygląd, zasilanie standardowymi paluszkami oraz najlepsze możliwości nagrywania to jego podstawowe zalety. Gdyby jeszcze dołączone słuchawki lepiej grały, cena była niższa, a sam player zaraz po podłączeniu widoczny jako standardowy dysk wymienny, to iMP-790 zostałby zwycięzcą. Na wyróżnienie zasługują: elegancki **MuVo Slim** oraz bardzo stylowy CD-Player **iMP-900**. Ten ostatni zachwycił nas poręcznym pilotem, bezproblemowym odczytem nawet bardzo porysowanych płyt CD i CD-RW oraz dołączonymi akcesoriami, które w pełni uzasadniają jego cenę.

Adresy:

Odtwarzacze iRiver
- Intoneo, www.odtwarzacze.pl
- Multimedia Intelligent Products, www.iriver.pl

Odtwarzacze Creative
- Creative Labs Sp. z o.o., www.pl.europe.creative.com

Creative Rhomba NX
- Odtwarzacz MP3/WMA
- Wbudowane radio FM, dyktafon
- Możliwość nagrywania dźwięku zarówno z radia, jak i z zewnętrznego źródła
- Złącze USB 2.0

cena około **449 zł**





Creative MuVo Slim
- Odtwarzacz MP3/WMA
- Wbudowany dyktafon
- Graficzny wyświetlacz
- Wbudowane cyfrowe radio FM (możliwość nagrywania dźwięku z radia)
- Miniaturowe rozmiary i waga

cena około **489 zł**

Creative MuVo Sport C100
- Odtwarzacz MP3/WMA/WMA z DRM
- Wbudowane radio FM (32 ustawienia)
- Stoper
- Wzmocniona obudowa powleczona gumą
- Możliwość rozszerzenia pamięci poprzez złącze kart SD/MMC

cena około **449 zł**



tekst: Krzysztof Wierzbicki, Marek Jankowski, zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer, iRiver, Creative

Multimedialni bracia Olympusa

tekst: Konrad Rawiński, DżejDżi; zdjęcia: JanSport, Olympus

Olympus na poważnie zainteresował się rynkiem przenośnych odtwarzaczy MP3. Jego najnowsze propozycje spod znaku m:robe, Mr100i i Mr500i, mogą dać w kość nawet i-Pod'owi!

Młodszy brat...

Już na pierwszy rzut oka widać, że Mr100i to niezwykły odtwarzacz. Po włączeniu czarny panel wraz z ekranem rozbłyskuje czerwonymi akcentami. Nie uświadczysz tu żadnych przycisków – przód m:robe'a zajmuje wyświetlacz oraz ekran dotykowy, który zastępuje guziczki sterujące. Wystarczy przyłożyć palec w wybranym miejsce i już poruszasz się po menu. Ale nie ma nic za darmo – przy intensywnym użytkowaniu na ekranie zostają tłuste odciski palchów...

W pudełku znajdziesz stację dokującą pełniącą funkcję ładowarki, słuchawki oraz oprogramowanie i kabel do komunikacji z komputerem. Dźwięk generowany przez Mr100i jest czysty i świetnie brzmi. Do korekcji ustawień służy equalizer, w którym znajdziesz ponad 18 zaprogramowanych trybów – od muzyki klasycznej, przez hip-hop, po heavy metal. Obsługa urządzenia również nie nastręcza żadnych trudności. Wyszukiwanie poszczególnych utworów ułatwiają takie opcje jak „Top 20", „Nigdy niesłuchane" czy podział ze względu na gatunek muzyczny. Jest to nieocenioną zaletą, gdyż na 5-gigabajtowy dysk można wrzucić około 1200 plików MP3.

i starszy brat...

Mr500i to połączenie odtwarzacza MP3 i aparatu fotograficznego. Od Mr100i, poza wyglądem, różni się lepszymi słuchawkami z panelem sterującym oraz 20-gigabajtowym dyskiem twardym. Jest również większy, ale bez problemu mieści się w kieszeni. Wyglądem przypomina miniaturowy płaski telewizor – Mr500i to po prostu spory panel dotykowy! Jako aparat urządzenia sprawdza się niestety raczej średnio – kuleje odświeżanie obrazu. Podczas szybkich ruchów ekran mocno smuży. Na plus należy zaliczyć lampę, która umożliwia robienie zdjęć w nocy. Wykonane fotki można podziwiać na ekranie telewizora. Natomiast jakość dźwięku jest równie dobra jak w przypadku Mr100i. Z innych funkcji warto wspomnieć o mikserze, dzięki któremu po dobraniu muzyki, obrazów i efektów specjalnych stworzysz wygaszacz ekranu lub teledysk.

m:robe 500i

Komunikacja z PC

Oba m:robe'y komunikują się z komputerem za pomocą interfejsu USB 2.0. To rozwiązanie sprawia, że transfer jest szybki i płynny. Niestety, kawałków nie da się dodawać w windowsowym Eksploratorze metodą „przeciągnij i upuść". Trzeba je wgrać dołączonym programem m:trip i to jest najsłabszą stroną olympusowych playerów. Obsługa aplikacji jest wyjątkowo mało intuicyjna. Oba urządzenia mogą służyć oczywiście jako przenośne dyski twarde.



m:robe 100i

Kasy brak...

Korzystanie z m:robe'ów to ciekawe doświadczenie. Dotykowe panele, ładne i funkcjonalne menu oraz świetna jakość dźwięku sprawiają, że są to urządzenia, obok których trudno przejść obojętnie. W pierwszej kolejności powinny się nimi zainteresować osoby, które lubią być „trendy" i mają gruby portfel. Nowe propozycje Olympusa są zdecydowanie poza zasięgiem statystycznego Kowalskiego – m:robe 100i kosztuje 250 USD, a jego starszy brat dwa razy tyle (polskie ceny w chwili zamykania numeru nie były jeszcze znane).

M:robe 100i ★★★
Odtwarzacz MP3 i WMA
Nośnik danych: dysk 5 gigabajtów
Obsługa przez panel dotykowy
Połączenie z PC przez USB 2.0
Cena: 250 USD
Mały, zgrabny, praktyczny i... drogi

M:robe 500i ★★★
Funkcje: Odtwarzacz MP3 i WMA, aparat, przeglądarka zdjęć
Nośnik danych: dysk 20 gigabajtów
Obsługa przez panel dotykowy
Połączenie z PC przez USB 2.0
Cena: 500 USD
Kieszonkowy kombajn multimedialny. Niestety, cena stanowczo nieprzystępna

Początek końca?
Coraz gorzej radzi sobie Nokia N-Gage. Słabe wyniki sprzedaży spowodowały, że przestała być notowana na liście ELSPA, brytyjskiego Stowarzyszenia Producentów Gier Komputerowych. Przyczyną klęski może być cena konsoli...

3D w Longhornie – prezenty na siłę
Wraz z premierą Windows Longhorn, karty graficzne 2D zmienią miejsce pobytu – ze starszych komputerów trafią na śmietnik. Dlaczego? Gigant z Redmond zapowiedział, że nowe Okienka korzystać będą z trójwymiarowego interfejsu i Pixel Shadera 2.0. Skutek? Nawet obsługując Excela lub Worda komputer wykorzystuje moc akceleratorów 3D. To od nich zależy szybkość działania całego systemu. Jak widać, użytkownicy proszący o szybki i stabilny system jeszcze trochę poczekają.

Spyware! Wynocha z komputerów!
Microsoft Antispyware to nowa propozycja, która zwalcza programy szpiegujące naszą aktywność w Internecie oraz niechciane plug-in'y do przeglądarek. Mimo że program występuje ciągle w wersji beta, efekty jego pracy są znakomite. Szybki test porównawczy wykazał, że Microsoft Antispyware wykrył o 6 spyware'ów więcej niż jego sławny konkurent, Ad-Aware 6.0. Program ma ponadto wbudowany moduł do ciągłego wykrywania i niszczenia niechcianych aplikacji, gdy ty buszujesz po Sieci.

Z ostatecznym werdyktem wstrzymamy się do momentu ukazania się pełnej wersji. Jednak biorąc pod uwagę łatwość obsługi i przyjazny interfejs, można już stwierdzić, że wśród programów chroniących przed spyi adware'ami może pojawić się nowy lider. Wersja beta do pobrania ze strony www.microsoft.com/athome/security/spyware/software/default.mspx.

Wygraj odtwarzacze MP3!

Jeden ze wspaniałych odtwarzaczy CREATIVE może być twój!

Odpowiedz na pytanie:

KTÓRY ODTWARZACZ POSIADA RADIO?

A) MuVo N200
B) Rhomba NX
C) V200
D) Wszystkie wymienione powyżej

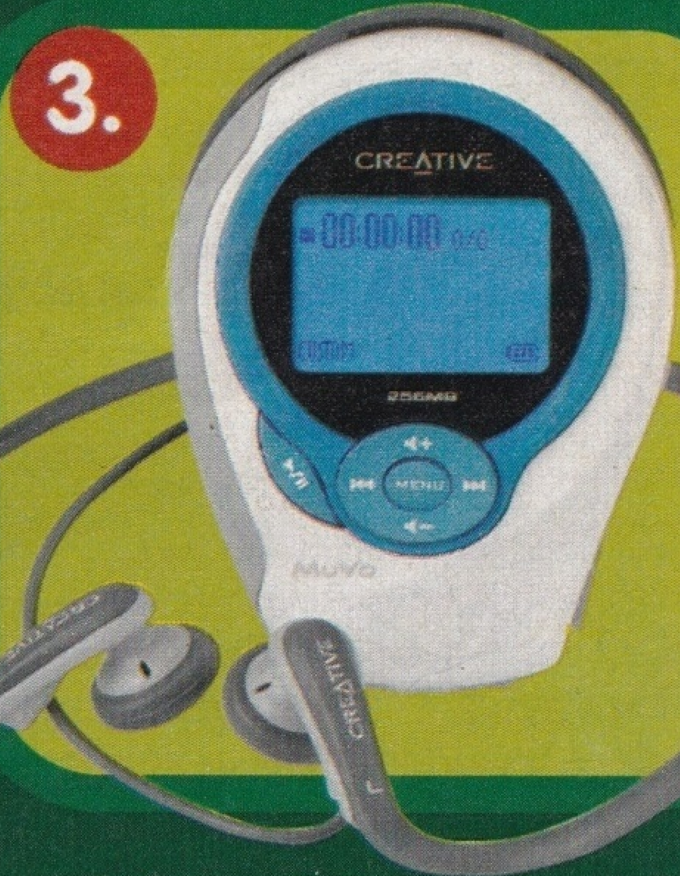
Rozwiązanie wyślij jako SMS o treści CL.CR.# pod numer 7164 (zamiast # wpisz A, B, C lub D – np. CL.CR.B). Na odpowiedzi czekamy do końca lutego.
Koszt wysłania wiadomości wynosi 1.22 zł z VAT

1.


Creative MuVo N200 256 MB

2.


Creative Rhomba NX 256 MB

3.


Creative V 200 256 MB

Nagrody funduje Creative Polska

Nie znasz hasła? Przyłóż paluch...

Czy ty też złościsz się, kiedy zapomnisz hasła do ulubionego forum dyskusyjnego, poczty internetowej lub systemu operacyjnego? Pracownicy Microsoftu chyba też mieli z tym problem. Dlatego stworzyli ciekawe rozwiązanie, które raz na zawsze wyeliminuje konieczność zapamiętywania jakichkolwiek haseł.

Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer with Fingerprint Reader to zestaw, w którym znajdziesz bezprzewodową myszkę wraz z czytnikiem linii papilarnych. Służy on do logowania się bez potrzeby pamiętania hasła. Wystarczy tylko dotyk palca.



Myszkę wyposażono w pięć programowanych przycisków. Kółko służy do przewijania stron. Wduszenie go zastępuje tradycyjny środkowy przycisk gryzonia. Ciekawą funkcją jest możliwość przechylania kółeczka na boki. Pozwala to na przewijanie dokumentów również w poziomie. Mimo nie najładniejszego wyglądu, urządzenie pewnie leży w dłoniach. Praca biurowa robi się naprawdę przyjemna. Gorzej wygląda sprawa z grami komputerowymi. O ile w strategiach gryzoń sprawuje się doskonale, tak w grach wymagających szybkich ruchów kursora jest słabo. Sprzęt sprawdzałem w DELUXE SKI JUMP 3 oraz w COUNTER STRIKE. Nie było źle, ale do precyzji MX 510 myszce Microsoftu daleko. Ponadto przyciski boczne są na tyle małe, że podczas dynamicznej strzelaniny można przypadkowo wcisnąć je jednocześnie. Jednak w pracy biurowej ich rozmiar zupełnie nie przeszkadza.



Świetnie prezentuje się czytnik linii papilarnych – góra świeci przyjemnym czerwonym światełkiem. A jak wygląda praca z czytnikiem? Bardzo prosto! Po zainstalowaniu oprogramowania integruje się ono z powłoką Windows. Przechodzisz na stronę, na której chcesz się zalogować, i przykładasz palec do czytnika. Po chwili wyskakuje okno dialogowe. Tam wpisujesz niezbędne dane i od tego momentu nie musisz pamiętać hasła. Przy kolejnych logowaniach wystarczy przyłożyć palec do czytnika – i gotowe! Tak się przyzwyczaiłem do tego sprytnego rozwiązania, że kiedy musiałem oddać myszkę, okazało się, że pamiętanie dziesiątek haseł do Windowsa, poczty, forów internetowych i grup dyskusyjnych to straszna robota. Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer with Fingerprint Reader polecam zapalonym internautom, którzy codziennie logują się na wiele stron internetowych.

Microsoft Wireles IntelliMouse Explorer with Fingerprint Reader
Czytnik linii papilarnych oraz radiowa myszka bezprzewodowa
Liczba przycisków: 5
Rolka: przesuwanie stron w pionie i poziomie

Ręce przy sobie!

Jeżeli pływałeś kiedyś na jachcie, to doskonale wiesz, że rąk nigdy nie jest za dużo – do zwrotu przez rufę przydałyby się ze trzy! A żeglarstwo to nie jedyna dziedzina, gdzie cierpi się na brak rąk do pracy;-) Choćby takie rozmawianie przez telefon. Niby prosta czynność, ale w niesprzyjających warunkach może być mocno uciążliwa. Nie wierzysz? To wyobraź sobie: na dworzu minus 10 stopni, zimny wiatr, pada śnieg, na rękach grube rękawice, komórka ukryta gdzieś w kieszeni. Zanim się do niej dogrzebiesz, miną wieki, a wyjmując ją możesz przypadkiem wcisnąć nie ten klawisz – palce w rękawicach nie są zbyt sprawne. W takiej sytuacji na pewno docenisz Bloofoofa – bezprzewodową słuchawkę działającą w technologii Bluetooth. Dzięki niej obie ręce zostaną wolne, a to przydaje się nie tylko na mrozie, ale i w domu – telefon nie będzie oznaczał przegranej w wymagającej ciągłej uwagi grze, np. COUNTER-STRIKE czy WARCRAFT 3.



info:
dystrybucja: PolTelkom, www.poltelkom.pl
cena: 250 zł
słuchawka działa tylko z telefonem wyposażonym w Bluetooth!

www.FooF.pl

Flash MX 2004

Nauka obsługi niektórych programów bez odpowiednich podręczników jest zwyczajną stratą czasu. Tak jest też z FLASH'em. Jeśli chciałbyś go naprawdę poznać, nie obejdzie się bez solidnej lektury. Jednak jak wybrać odpowiedni przewodnik?



Zanim pobiegniesz do księgarni po stos makulatury, sięgnij po FLASH MX 2004 OFICJALNY PODRĘCZNIK wydany przez wydawnictwo Helion. W książce znalazły się wszystkie niezbędne informacje o animacjach, grafice oraz tworzeniu obiektów interaktywnych – poparte konkretnymi przykładami, dzięki czemu nauka idzie łatwiej. Jeśli skorzystasz ze wszystkich porad, na koniec będziesz mógł podziwiać swoje kompletne dzieło – działającą witrynę WWW!

cena: 49.90 zł, 413 str., CD-ROM

Music Maker 2005

Music Maker 2005 Delux to kolejny program do tworzenia muzyki ze stajni Magix. Od teraz wszyscy maniacy samplowania, miksowania i masteringu mogą na domowych pecetach dać upust swojej „dźwiękowej" wyobraźni. Delux 2005 ma zmieniony interfejs, który można rozszerzać do opcji Expert, uzyskując w ten sposób dostęp do szerszej gamy narzędzi edycyjnych. Na 2 CD znajdziesz nowe biblioteki sampli audio i wideo wysokiej jakości. Pozwolą ci one powiększyć bazę sampli zawartych w wersjach wcześniejszych. Na płytach zgrano hip-hop, nu metal, techno trance, disco house, 2 steps i inne.



Program zawiera mnóstwo dodatkowych efektów specjalnych do obróbki obrazu, znanych z profesjonalnego oprogramowania i pozwalających przygotować niezłe wideoklipy, które można potem wzbogacać własnym materiałem filmowym.

Music Maker 2005 nastawniony jest jednak przede wszystkim na produkcję dźwiękową. Praca na „time linie" jest bardzo wygodna i nieskomplikowana, co docenią nowicjusze. Trójwymiarowe graficzne wizualizacje efektów dźwiękowych pozwolą na wygodne operowanie ich funkcjami i łatwą zmianę ustawień. Equalizer, Revers generator, Compressor, Time Processor to kilka z wielu narzędzi pozwalających na nadawanie odpowiedniej barwy tworzonym produkcjom, których nie powstydziłby się niejeden Musicmaniak.

cena: 155 zł, 3 x CD-ROM
dystrybucja: APN Promise

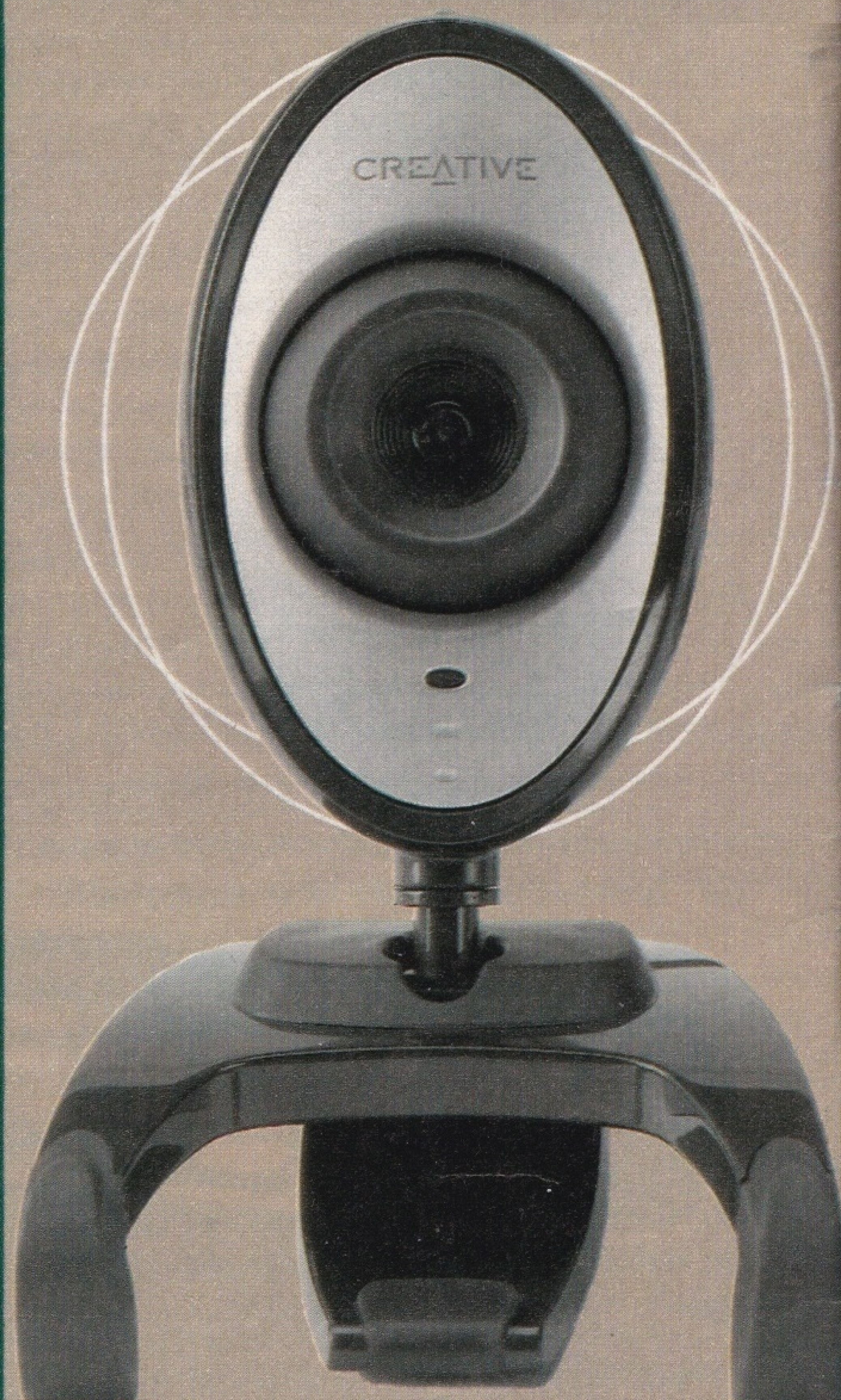
WebCam Live! Pro

Wśród coraz powszechniejszego i coraz szybszego dostępu do Internetu prawdziwy miłośnik wirtualnego świata powinien zaopatrzyć się w odpowiedniej klasy kamerę internetową. Jeśli poszukujesz takiego urządzonka, zainteresuj się najnowszym produktem Creative Labs – WebCam Live! Pro.

Kamerę wyposażono w szybki port USB 2.0, co znacznie poprawia jej możliwości przekazywania ruchomego obrazu – miłośnicy wideokonferencji, korzystający z szybkich łączy, będą mogli cieszyć się obrazem o rozdzielczości VGA. Również dźwięk nie powinien nikogo rozczarować – w zestawie znalazł się osobny mikrofon. Tak więc mówiąc, nie trzeba bedzie np. nachylać się do kamery lub krzyczeć. Umieścić to cudeńko w odpowiednim miejscu pomoże wszechstronna, trzyfunkcyjna podstawka – dzięki niej bez problemu przymocujesz kamerę do panelu LCD lub ustawisz ją na tradycyjnym monitorze.

Jak zawsze, Creative Labs zadbało także o dostarczenie odpowiedniego oprogramowania. Aplikacja WebCam Center pozwoli wykorzystać kamerkę np. do monitorowania pomieszczeń czy też wykrywania ruchu.

« Webcam, cena 259 zł



Microsoft cię sprawdzi...
Już wkrótce, zanim pobierzesz ze stron Microsoftu uaktualnienie dla Windows, będziesz musiał udowodnić, że posiadasz legalną wersję systemu! Ciekawe, ile czasu zajmie piratom obejście tego zabezpieczenia...

...i dziury w Windows Media Playerze
Mający zapobiegać piractwu Digital Rights Management wbudowany w Media Playera stał się narzędziem hakerów. W Sieci pojawi-

Microsoft dla graczy

Niedawno ruszyła nowa strona poświęcona grom komputerowym – Windows XP Game Advisor. Wpisując tytuł szukanej gry otrzymasz podstawowe informacje, dostępne zdjęcia, filmiki i patche. Na uwagę zasługuje dobre rozmieszczenie przycisków, co ułatwia znalezienie potrzebnych informacji. Tym, co odróżnia tę stronę od morza innych witryn, jest możliwość przetestowania swojego kompa pod względem zgodności z najnowszymi grami. Wystarczy jedno kliknięcie, by sprawdzić, czy na swoim blaszaku odpalisz WORD OF WARCRAFT, HALF-LIFE 2 i inne najnowsze produkcje. Jako że jest to strona Microsoftu, uruchomisz ją używając... No zgadnij, czego? Wyłącznie Internet Explorera, rzecz jasna :)

Modna komórka



Obudowy marki Forever



Obudowa FOOF

Jak cię widzą, tak cię piszą" – to powiedzenie jest nadzwyczaj aktualne również w przypadku telefonu komórkowego, który staje się powoli wizytówką właściciela. Jeśli chciałbyś podkreślić indywidualny charakter swojej komórki, zainteresuj się obudowami marki FOREVER. W najnowszej kolekcji, wprowadzanej na rynek przez firmę PolTelkom (www.poltelkom.pl), znajdziesz duży wybór modeli i wzorów. Trwałość zapewnia specjalny cykl produkcyjny – farba nakładana jest laserowo, a całą obudowę pokrywa wysokoutwardzalny lakier z połyskiem.

Obudowy marki Forever przeznaczone są dla niemal wszystkich popularnych modeli telefonów dostępnych na rynku. Tak więc nie powinieneś mieć problemu ze znalezieniem „wdzianka" dla swojej komórki!

dystrybucja: PolTelcom
www.poltelkom.pl
cena: 25-50 zł



Zmień wygląd komórki

Do wygrania:

3 zestawy bezprzewodowe F2 z serii BlueFOOF marki FOOF;
15 obudów FOREVER

Odpowiedz na pytanie:
Telefonia komórkowa 3 generacji nosi nazwę...

A) UMTS   B) GPRS

Rozwiązanie prześlij jako SMS o treści CL.KM.#.#2, zamiast # podając A lub B; zamiast #2 wpisz oznaczenie modelu swojej komórki, np. dla Nokii 3310 – N3310
(np. CL.KM.B.N3310)

Na odpowiedzi czekamy **do końca lutego**
Koszt wysłania SMS wynosi 1.22 zł + VAT

Dostępne modele obudów:
Alcatel: OT320, OT535, OT735,
Mitsubishi: M320,
Motorola: C200, C205, C332, C350, C550, C650, E365, T720, V300, V600,
Nokia: 2100, 2300, 3100, 3200, 3210, 3300, 3310, 3410, 3510, 3650, 3660, 5110, 5140, 5210, 5510, 6100, 6200, 6210, 62220, 6230, 6310, 6510, 6600, 6610, 7200, 7210, 7250, 7600, 8210, 8310, N-GAGE,
Panasonic: 67/68, 87/88, X70, Philips: 530,
Sagem: X2, X5, X5-2, X6, X7,
Samsung: A300, C100, E700, X100, X600,
Siemens: A50, A55, C35, C45, C55, C60, C62, C65, CX65, M50, M55, MC60, ME45, S40, S55, SL45,
Sony Ericsson: T230, T310, T610, T630, T68.

Co jest grane? N-Gage

Splinter Cell

Przygody Sama Fishera na N-Gage są niczym innym jak konwersją platformówki, która ukazała się na GBA wiele miesięcy temu. Przeniesienie gry ze środowiska 3D do 2D nie jest rzeczą prostą, ale tym razem powiodło się całkiem nieźle. Sam nadal potrafi się skradać, kryć w cieniu, unikać kamer i czujników, zjeżdżać na kablach, chwytać się podwieszonych pod sufitem rur itp. Zachował też większość swojego sprzętu. Fisher posiada granaty, noktowizor i swój nieodłączny pistolet, z którego robi dobry użytek. Gra jest połączeniem strzelaniny i skradanki, przy czym proporcje są takie same jak w wersji na duże konsole. Na N-Gage przeszkadza nieco mały ekranik, niemniej gra jest niezła. Ale na GBA grało mi się przyjemniej.





Pandemonium!

Legendarna trójwymiarowa platformówka sprzed lat została wskrzeszona na N-Gage. Niestety gra bardzo się zestarzała i choć oprawa graficzna idealnie pasuje do możliwości konsolki Nokii, sama zabawa trąci już myszką. Brakuje pełnej swobody poruszania się – możesz biec w lewo, w prawo, wspinać się w górę lub spadać w dół. O bieganiu po szerokich przestrzeniach możesz zapomnieć. Nuży również małe urozmaicenie rozgrywki, denerwuje brak muzyki i kiepski dźwięk. Sytuację poprawiają sympatyczni bohaterowie, humor i fabuła. Jeśli ktoś namiętnie grał w PANDEMONIUM wiele lat temu, wersja na N-Gage powinna dostarczyć mu sporo miłych wspomnień. Reszta niech rozejrzy się za innym tytułem na swoją phonsolkę.

Virtua Tennis

Wielki przebój Segi z Dreamcasta trafił właśnie na N-Gage. Niestety, nie jest to już ta sama gra co kiedyś. Piękna grafika 3D została zastąpiona średniej jakości bitmapami i niezbyt wspaniałą animacją. Co prawda trzy tryby gry (Arcade, Exhibition i World Tour) zapewniają sporo zabawy, ale nie jest to niestety zbyt wciągająca rozrywka. Uleciała gdzieś cała magia. Został tytuł do pogrania w poczekalni w przychodni zdrowia. Nieco lepiej jest w trybie Multiplayer, który wykorzystuje standard Bluetooth. Wypada też wspomnieć, że proporcje ekranu konsolki są idealne do gier takich jak tenis. Ale to chyba słaba rekomendacja...



ły się już specjalnie spreparowane pliki wideo, zarażone trojanami WmvDownloader.a oraz WmvDownloader.b. Po próbie ich obejrzenia komputer zostaje zainfekowany gigantyczną ilością spyware'u, dialerów i wirusów. Przed atakiem nie chroni nawet najnowszy Service Pack 2!

Za 5 lat zmiany na tronie?
Według przewidywań niektórych analityków, dominacja firm Intel oraz Microsoft może się skończyć już za pięć lat. Już teraz popularne Okna często są zastępowane Linuxem, a procesory AMD oraz Motoroli sprzedają się jak ciepłe bułeczki. Twórcy nowinek muszą jednak pamiętać, że dla użytkowników najważniejsze są programy (w tym gry). Ich brak może wykończyć każdą nową technologię...

„Śmieciowe" AMD w sprzedaży
Uwaga kupujący procesory AMD! W Europie pojawiła się gigantyczna liczba (nawet do 500 tys. sztuk) nie do końca sprawnych układów tejże firmy. Sprytni przestępcy wykradli z fabryk koncernu około miliona uszkodzonych procesorów, przeznaczonych do zniszczenia. Po zmianie oznaczeń układy zostały wysłane – oczywiście jako sprawne – do sprzedaży m.in. w Niemczech oraz Chinach.

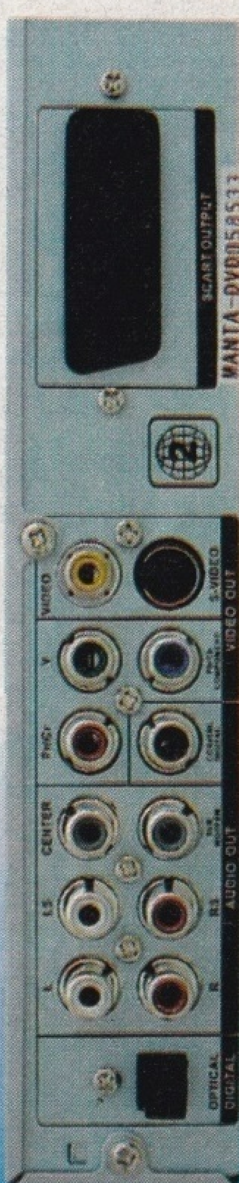
⊕ tekst: Konrad Rawiński, Michał „Joel" Zacharzewski, Dawid Muszyński, DżejDżi, Marek Janowski, Andrzej Cwalina; Zdjęcia: Creative, PolTelkom, archiwum Wydawnictwa Bauer



Płaski jak... Emperor

Emperor 2 jest kolejnym stacjonarnym odtwarzaczem DVD w rodzinie Manty. Urządzenie radzi sobie aż z 16 różnymi formatami zapisu płyt CD – podeszliśmy do tego ze sporą rezerwą – zazwyczaj „jak coś jest do wszystkiego, to okazuje się do niczego". Szybko okazało się jednak, że nie mieliśmy racji.

Po podłączeniu odtwarzacza do prądu dolna część przedniego panelu i tacka na płyty świecą się na niebiesko. Wygląda to bardzo oryginalnie, choć nie wszystkim musi przypaść do gustu. Na górze obudowy wycięto charakterystyczną płaszczkę, czyli logo firmy Manta. Przezroczysta tacka na płyty sprawia wrażenie bardzo delikatnej – trzeba dość ostrożnie wkładać cedeki, żeby jej nie wyłamać. Z tyłu odtwarzacza znajdują się wejścia do podłączenia telewizora, wzmacniacza oraz głośników kina domowego. Są one dokładnie opisane i nawet kompletny ignorant poradzi sobie bez trudu. Warto dodać, że w komplecie dostajesz wszystkie niezbędne kable oraz pilota z bateriami. Urządzenie wyposażono w wewnętrzną przeglądarkę plików, co znacznie ułatwia odszukanie interesujących cię utworów MP3 czy filmików na płycie. Odtwarzacz bezbłędnie radził sobie z płytami DivX, Xvid, MP3 i zdjęciami. Troszkę oporniej szło mu z przegrywanymi DVD, jednak oryginalne nie stanowiły już dla Emperora 2 żadnego problemu. Podczas wielogodzinnych testów nie zauważyliśmy, żeby zacinał płyty bądź zbytnio się nagrzewał.



Teraz pora na to, co zainteresowało nas najbardziej. Emperor 2 potrafi czytać popularne w świecie komputerowym DivX i XviD. Potrafi także do tychże filmów dodać napisy odczytywane z plików txt, i to wraz z polskimi znakami!

Spędziliśmy z Emperorem 2 parę miłych wieczorów, oglądając na przemian filmy, słuchając muzyki i podziwiając zdjęcia z wakacji. Jeśli szukasz uniwersalnego stacjonarnego odtwarzacza, to właśnie go znalazłeś. Biorąc pod uwagę atrakcyjny wygląd, szeroki wachlarz możliwości i umiarkowaną cenę, polecamy Emperora 2 wszystkim średnio zamożnym miłośnikom multimediów.

Emperor 2
Odtwarzacz CD/DVD/DivX
Obsługiwane formaty: DVD, MPEG4, XviD, DVD+R, DVD+RW, SVCD, JPG, CD, CD-R, CD-RW, CVD, VCD, CDA, MP3, WMA, Picture CD
Rozpoznaje napisy z plików .txt (DivX)
Brak blokady regionalnej
Cena: 319 złotych

tekst: Konrad Rawiński, Dzejdżi; Zdjęcia: Olympus, Manta, JanSport, archiwum Wydawnictwa Bauer

Cyfrówka na słońce oraz na deszcz



Obudowa nowego μ-Mini Digital 500 została wykonana z metalu, dzięki czemu aparat jest odporny na uszkodzenia i warunki atmosferyczne. Producenci twierdzą, że można nim fotografować przy każdej pogodzie. Patrząc na pancerny wygląd μ-Mini Digital 500, trudno się z tym nie zgodzić. Solidna obudowa jednak trochę waży. „Sympatyczny grubasek" – to pierwsza myśl, jaka przyszła nam do głowy, gdy wzięliśmy go do ręki :)

Aparat może poszczycić się także niezłymi parametrami technicznymi. „Cyfraka" wyposażono w 5-megapikselową matrycę i 4-krotny zoom cyfrowy oraz 3-krotny optyczny. Na uwagę zasługuje aż 20 trybów fotografowania, w tym takie jak: zdjęcie przez szybę, plaża i śnieg czy zachód słońca. Z tyłu aparatu znajduje się duży panel LCD o przekątnej 2.5 cala. Wyświetlany na nim obraz jest bardzo wyraźny. Nie występują żadne opóźnienia w jego wczytywaniu.

μ-Mini Digital 500 działa również jako cyfrowa kamera. Nagrywa sekwencje filmowe w rozdzielczości do 320x240 – nie jest to oszałamiająca jakość, ale powinna wystarczyć do amatorskich zastosowań.

Obsługa, co stanowi już standard w przypadku produktów Olympusa, jest łatwa i przyjemna. Przełączanie trybów odbywa się za pomocą kółeczka, menu nie przytłacza mnogością opcji.

μ-Mini Digital 500 to ciekawa propozycja dla wszystkich osób, które nie posiadają jeszcze własnego „cyfraka". Jeśli jednak masz już w domu podobny aparat, dwa razy rozważ ewentualną zmianę – nowy Olympus jest dobry, ale ciężko doszukać się w nim przełomowych rozwiązań. Również jego cena wiele osób może zniechęcić do zakupu.

Emperor 2
Cyfrowy aparat fotograficzny
Matryca: 5 milionów pikseli
Zoom: 12x (cyfrowy x4, optyczny x3)
Wyświetlacz LCD: 2.5 cala
20 programów tematycznych
Wzmocniona obudowa
Cena: 1619 złotych

Cyfrowa torebka...

Walkman, discman, przenośny odtwarzacz MP3, kamera wideo, aparat fotograficzny, komputerek Pocket PC... Te wszystkie gadżety coraz częściej zabierasz ze sobą w podróż lub po prostu używasz ich na co dzień. Delikatna elektronika jest więc upychana bez litości po kieszeniach kurtki, bluzy lub plecaka. Stop! Pora zrobić z tym porządek...



W ofercie firmy JanSport pojawiła się propozycja skierowana do miłośników elektronicznych gadżetów – specjalne pokrowce służące do bezpiecznego transportu aparatów cyfrowych, odtwarzaczy przenośnych i innych drobiazgów. Minisaszetki są nie tylko praktyczne, ale i eleganckie. Stonowane szarości, ciemne czerwienie i zielenie – te kolory pasują do wszystkiego. No i najważniejsze – cenne i delikatne urządzenia są mniej narażone na uszkodzenie!

Etui cyfrowe
Pokrowce dla urządzeń przenośnych, np. na aparat cyfrowy, odtwarzacz CD, MP3, Pocket PC...
Ceny od 69,90 zł



12 nagród czeka

Extra torby mogą być twoje!

Odpowiedz na pytanie: **JANSPORT ZNANY JEST Z PRODUKCJI...**

A) PLECAKÓW I TOREB   B) KLAWIATUR   C) PŁYT CD

Rozwiązanie wyślij jako SMS o treści CL.JS.# (zamiast # wpisz A, B lub C) pod numer 7164. Na odpowiedzi czekamy do końca lutego.

Koszt wysłania wiadomości wynosi 1.22 zł z VAT

Firefox 1.1 później...
Kolejna wersja coraz bardziej popularnej przeglądarki Firefox nie zostanie zaprezentowana w marcu. Jeden z twórców aplikacji poinformował, że ilość pracy pozostałej do wykonania jest na tyle duża, że na nową wersję trzeba będzie poczekać dłużej. Jak długo? Tego nie wiadomo dokładnie – wiadomo zaś, że jeszcze w tym roku powinna się pojawić też wersja 2.0.

Płać za pomocą... EasyPay!
PWPW – Technologie Informatyczne, firma-córka Polskiej Wytwórni Papierów Wartościowych, wprowadza na polski rynek swój własny system płatności bezgotówkowych EasyPay. Już w połowie bieżącego roku za pomocą jednej karty z mikroprocesorem będziesz mógł zapłacić za obiad w restauracji, kupić gry w Sieci i sweter z włóczki w ciuchlandzie pod blokiem. Ba, ów cienki kawałek plastiku wykorzystasz również jako kupon lojalnościowy bądź kartę miejską! Największą zaletą systemu mają być niewielkie koszty jego użytkowania, zarówno po stronie kupującego, jak i sprzedającego. Tym samym terminale płatnicze EasyPay powinny znaleźć się także i w niewielkich sklepach w małych miastach, którym dotąd nie opłacało się współpracować z Visą czy Mastercardem. Spółka PWPW-TI pracuje również nad wdrożeniem karty SIM EasyPay, umożliwiającej realizowanie transakcji za pomocą telefonu komórkowego.



Zebra z klasą

premiera 10.03



Ten motyw już gdzieś widziałeś. Tyle że zamiast zebry, myślącej, że jest koniem wyścigowym, była świnia z zamiłowaniem do ganiania owiec. Wtedy wszystko się udało, widzowie byli zachwyceni, a prosię w ramach bonusu dostało wycieczkę do miasta. Ciekawe, jaką prowizję dostanie zebra?

Bohaterami filmu „Zebra z klasą" są: dziewczynka Channing Walsh (Hayden Panettiere), która chce zostać dżokejką, oraz mała zebra (Frankie Muiz), która ma kompleksy, bo nie jest koniem. Jak na produkcję familijną przystało, musi być happy end, więc zobaczysz pewnie, jak pasiasta



pokonuje niepokonane dotąd rumaki. Na wyścigach walka na pewno będzie nieczysta, bo chodzi w końcu o pieniądze. Nasi bohaterowie będą musieli uważać na liczne pułapki, złośliwości i szyderstwa ze strony konkurencji zarówno dwunożnej, jak i czterokopytnej.

„Zebra z klasą", pomimo łatwo przewidywalnej historii, na pewno cię rozbawi. Zadbają o to tacy aktorzy jak Whoopi Goldberg czy Dustin Hoffman. Użyczyli oni swoich głosów niektórym postaciom, więc możesz się spodziewać nieziemsko śmiesznych dialogów. Pod warunkiem, że polski dystrybutor nie spaprze dubbingu.

Elektra

Czytelniku, nie ulegaj złudzeniu. To nie jest film o Dodzie Elektrodzie, choć też będziesz miał na co popatrzeć. Po nieudanym występie Kobiety-kota, na ekrany kin trafia ukochana pewnego niewidomego diabła Daredevila – Elektra. Po wydarzeniach znanych z „Daredevila" Elektra Natchios (piękna Jennifer Garner) cudem unika śmierci. Jak na płatną zabójczynię przystało, szybko powraca do formy i otrzymuje kolejne zlecenie. Tym razem celem jest niejaki Mark Miller i jego córeczka. Od tego momentu fabuła zaczyna się gmatwać. Elektra zamiast zabić Millera, zamierza go bronić. Czemu tak robi? Dowiesz się w kinie.



Film „Elektra" jest dobrze zrobiony, a liczne sceny walki i skąpe odzienie pań nie pozwala męskiej części widowni się nudzić. Zastanawiam się tylko, czy to nie będą jedyne walory tego filmu. W przypadku „Kobiety-kota" efekt był wyjątkowo kiepski, nie pomogła nawet mocno roznegliżowana Halle Berry. Wierzę jednak, że reżyser Rob Bowman, mający na swym koncie seriale „Z Archiwum X" i „MacGyver", nie zawiedzie.





premiera 18.02

Wersja ostateczna

premiera 25.02

Ciekawy, choć troszkę przygnębiający film science-fiction. Obraz z rodzaju tych, po obejrzeniu których chce się walnąć kilkukrotnie z baranka w ścianę. Walenia jednak nie polecamy – w najlepszym przypadku zyskasz guza, a w najgorszym – postmodernistyczną, krzykliwie czerwoną plamę na ścianie.

Akcja „Wersji ostatecznej" toczy się w niedalekiej przyszłości, kiedy to każdy może wszczepić sobie w mózg niewielki chip rejestrujący przebieg życia. Po śmierci ów chip jest wyjmowany i trafia do montażysty, który na podstawie zapisanych informacji przygotowuje krótki filmik pogrzebowy, przedstawiający zmarłego w możliwie korzystnym świetle. Główny bohater (świetnie zagrany przez starzejącego się Robina Williamsa) należy do najlepszych montażystów na świecie. Pewnego dnia, składając przeszłość wysoko postawionej szychy, trafia na ślad smutnych wydarzeń ze swojej przeszłości.

„Wersja ostateczna" otwiera bardzo dobry rok dla kina science-fiction. Jego kulminacją będzie zapewne „Wojna światów" Stevena Spielberga, choć niektórzy chcą sobie wymasować gałki oczne „Zemstą Sithów" George'a Lucasa. Dla miłośników twórczości ministra Pola pozostaje ekranizacja „Autostopem po galaktyce".





Premiery

- Aviator – jeden z oskarowych pewniaków. Leonardo DiCaprio gra w nim Howarda Hughesa, producenta filmowego z lat 20. minionego wieku, którego burzliwe życie wystarczyłoby na 10 pełnometrażowych filmów. Premiera: 18 lutego

- Piła – gościu budzi się przykuty do rury w rozpadającej się piwnicy. Naprzeciwko widzi drugiego takiego samego desperata. Pomiędzy nimi leży ciało... Premiera: 18 lutego

- Constantine – okultysta (Keanu Reeves) pomaga uroczej policjantce w śledztwie. Razem trafiają w sam środek wojny między aniołami a demonami. Mocne, męskie kino na podstawie kultowego komiksu „Hellblazer". Premiera: 11 marca

- The Interpreter – młoda tłumaczka podsłuchuje rozmowę mordercy planującego zabić wpływowego afrykańskiego polityka. Jego życie zależy teraz tylko od niej...

tekst: Michał „Gulgot" Zacharzewski & Dawid „Dave" Muszyński; Zdjęcia: ITI Cinema, Monolith, CinePix

Fantasy: reaktywacja

Otrzymaliśmy setki, setki, setki (to nie przesada!) listów dotyczących FANTASY. Pytaliście, dlaczego już tego magazynu nie wydajemy. Otóż chciałbym wszystkich powiadomić (FANFARY!!!), że FANTASY ponownie ukaże się w pierwszej połowie kwietnia. O dokładnym terminie oraz o tym, co znajdziecie w środku, poinformujemy baaaardzo dokładnie w następnym numerze CLICKA!. Już się bójcie!

Trzeba być twardym, a nie miętkim

Tak jakoś coś mnie natchnęło i postanowiłem napisać do was maila... Nie kupuję już od dłuższego czasu czasopism o tematyce komputerowej. Od tego mam Internet, żeby czerpać z niego wiedzę. Zakupiłem CLICKA!, ponieważ dowiedziałem się od znajomego, że znajduje się tam artykuł o WORLD OF WARCRAFT, którym interesuję się od mniej więcej 4 lat. Przechodziłem z dziewczyną obok jednego z kiosków i kupiłem CLICKA! Po chwili wczytywania się w recenzję, czy jak tam autor woli „pierwsze wrażenia", pismo wypadło mi z rąk na śnieg. Było całe mokre, więc włożyłem je do plecaka i poszliśmy dalej. Zapomniałem o CLICKU!, a następnego dnia był w okropnym stanie i obawiałem się, czy będę mógł dokończyć lekturę. Zabrałem więc go do szkoły, gdzie posłużył mi jako podkładka pod tyłek na ławce pokrytej śniegiem. Przyszedłem do domu i byłem pod wrażeniem wytrzymałości (i nadal jestem) waszego czasopisma! To, co przeszedł CLICK!, było okrutne – niewiele gazet może pochwalić się taką jakością papieru. Z tego miejsca chciałbym pogratulować odpowiedniego papieru. Widać, że przewidzieliście wiele okoliczności i stanów atmosferycznych, w jakich może się znajdować wasze czasopismo. A sam artykuł wyszedł całkiem nieźle...

AJo

Hmmm... Co by tu jeszcze zaproponować? CLICK! jako kamizelka kuloodporna (ubiór w sam raz do Iraku. Wyposażmy naszych żołnierzy w CLICKA!)? CLICK! w charakterze nart wodnych lub rakiet śnieżnych (do każdej stopy przyczepiasz egzemplarz)? CLICK! jako materiał do budowy zapór przeciwpowodziowych (zatrzymałby tsunami!)? Czekamy na dalsze propozycje!



Half-Life 2

W numerze 02/2005 zacytowaliśmy kilka listów zarzucających nam, iż nie dodaliśmy do wydania specjalnego CLICKA! pełnej wersji HALF-LIFE 2. Oto, co do powiedzenia na ten temat mają ci z naszych czytelników, którzy potrafią myśleć – Randall.

W styczniowym CLICKU! przeczytałem żenujące listy w sprawie HALF-LIFE 2. I doszedłem do wniosku, że albo ja mam szczęście i nie mam niedorozwiniętych kolegów, albo ktoś sobie z was jaja robi.

Drakul

Ostatnio, gdy czytałem listy czytelników z CLICKA! 02/2005, o mało co nie wyrobiłem ze śmiechu. Jacy ludzie potrafią być głupi! Jak można myśleć, że zamieścicie (cytuję Randalla) „program zajmujący 5 płyt CD i kosztujący około 139 złotych na jednej płycie CD w piśmie kosztującym 8,50!". To nienormalne!

Barney

Nie będę wam mówił, że jesteście najlepsi, bo to już wiecie. Piszę w sprawie pełnej wersji HL2. Na pewno wiele „parapetów" myślało, że dodacie do pisma właśnie HL2. Napiszcie mi, jaki jest dotychczasowy rekord takich debilnych listów.

Jarek

Jak czytam listy tych frajerów, co to ostatnio myśleli, że znajdą w gazecie za 8.50 pełną wersję gry HALF-LIFE 2, to normalnie ciarki mnie przechodzą. Jak można być tak tępym. Każdy, kto zna się trochę na grach, nie napisałby takich listów (chyba że dziecko z wodogłowiem :). A panienki są SSSUUUPER i każdy zdrowy facet (100% koło) uwielbia patrzeć na (pół)nagie panie. Oby tych pań było coraz więcej na łamach waszej gazety!

DeathAngel

Napisałam, bo mnie szlag trafił z powodu głupoty niektórych czytelników. Najpierw ta laska od mamy dziennikarki, potem kmioty od HALF-LIFE 2. Rany, czy wy nie myślicie? No przecież to logiczne, że do gazety nikt nie da pełnej wersji takich nowości jak HALF-LIFE 2 lub THE SIMS 2! Normalnie ja redakcji współczuję. I dziękuję wam za tego mięśniaka (chodzi o portret Clickersa na sterydach – Randall)*. Nareszcie pomyśleliście o dziewczynach!*

Lin2

Zadziwiły mnie w ostatnim numerze listy osób, które uważały się za oszukane, dlatego że w wydaniu specjalnym CLICKA! nie było pełnej wersji gry HALF-LIFE 2. Ci ludzie nie dość, że są głupcami (bo sami są winni, a oskarżają kogoś innego), to na dodatek nie potrafią czytać! Zaraz pod tytułem przecież jest opisana zawartość krążka. No cóż, jak to się mówi: są ludzie i taborety.

Remek

O Boże mój Ty kochany! Skąd się, ja się pytam (pisownia specjalna!), biorą takie matoły?! Czy niektórzy ludzie nie mają oleju w głowach?! Mają do was pretensje, że nie daliście pełnej wersji HALF-LIFE 2? O mamo... Normalnie ręce mi opadają i nie chce mi się dalej pisać... Ale napiszę! Najgorsze jest to, że to już nie pierwszy raz taka „akcja protestacyjna" powstała... Chyba każdy czytelnik CLICKA! pamięta małą dziewczynkę, która straszyła was mamą-dziennikarką za to, że nie daliście pełnej wersji THE SIMS 2 :) Ech, szkoda gadać... Ludzie! Troszkę więcej pomyślunku! To nie boli! Serio!

Mikut

czytelnicy pytają... Joel odpowiada



- **Dzień dobry, czy zastałem Jolkę?***
- **Liga rządzi, liga radzi, liga nigdy cię nie zdradzi!**
- **Ale o czym Pan mówi?**
- **A Pan?**
- **Ja się pytam, czy zastałem Jolkę...**
- **A ja walę cytaty z „Seksmisji"!**
- **Po diabła?**
- **Nie wiem, Pan zaczął.**
- **Z tą Jolką? Na poważnie pytałem!**
- **To powinien Pan wiedzieć, że Jolka oślubiła się z prezydentem Polski.**
- **No nieee! Ale jazda!!! Poważnie?**

*autentyczny telefon do redakcji



Internet rządzi

Jako niedoświadczony komputerowiec masowo kupowałem piraty (no, nie masowo, ale w większości) i beztrosko sobie w nie grałem. W końcu odmieniło mnie pewne zdarzenie. Mianowicie zaliczyłem wirusika. Naprawiłem kompa i zacząłem kupować oryginały, co mnie trochę odcedzało od kasy. No i nadeszła ta chwila – załączyli mi Internet. Prawie natychmiast odkryłem takie genialne miejsca jak sklepy internetowe. Można tam znaleźć całkiem nowe gry po o wiele niższych cenach niż w normalnym sklepie. Tak oto skończył się mój niedosyt gier.

Macieju

Święta prawda! Ja kolekcjonuję filmy DVD i zaopatruję się niemal wyłącznie w polskich oraz zagranicznych sklepach internetowych. W Empiku lub Media Markcie kupuję w zasadzie tylko wtedy, kiedy są tam ostre przeceny lub promocje. Efekt jest taki, że filmy, kosztujące w Empiku kilkadziesiąt do stu złotych, zwykle mogę kupić za jedną drugą lub jedną trzecią tej sumy. Tak to już jest, że kto chce oszczędzić, musi się trochę pokręcić :) A jak ktoś wchodzi do pierwszego z brzegu sklepu i kupuje nie patrząc na cenę, to potem narzeka, jakież to wszystko jest





Oto firmowy parking. Tutaj parkują sympatyczne blondynki z Bravo Girl...

Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (Czif Działu Gier oraz Generał Zawsze Wygranych Armii), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (Corrrec'ta), Marta Cichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

Reklamacje płyt CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze: Rafał Gałecki, Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Konrad Rawiński, Przemysław Ryk, Rafał Skrzypek, Maciej Waszkiewicz, Krzysztof Wierzbicki.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak,
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondecji:
CLICK!, skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA
Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1,
04-035 Warszawa
Dział reklamy
Janusz Jędrzejczak (Kierownikus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17



Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków
Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
e-mail: click@click.pl,
www.click.pl



Na listy odpowiadał: Jacek „Randall" Piekara

drogie i zaczyna wychwalać piractwo. Tymczasem zarówno w przypadku gier, jak i filmów można połączyć uczciwość z ograniczeniem kosztów do minimum.

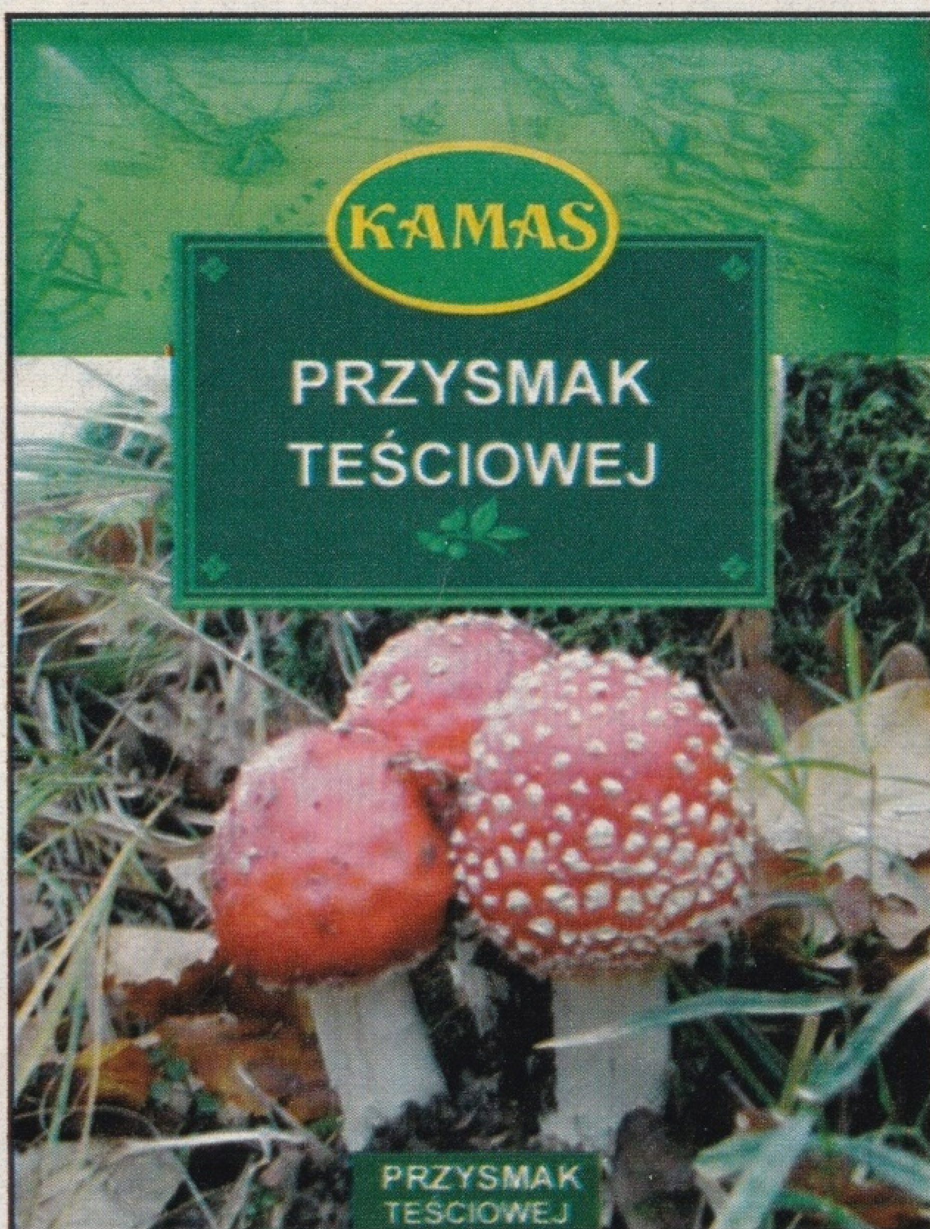


Jak podcierać tyłek?

W „CD-A" często poruszany jest temat szkodliwości kartek z pisma dla pupy. Postanowiłem sprawdzić to na kartkach z CLICKA! i „CD-A". Żeby nie marnować żadnej strony z jakże ważnymi informacjami, wykorzystałem do tego reklamy (których zresztą jest za dużo!). Usiadłem na sedesie, zmiąłem obie wyrwane wcześniej strony z obu pism i czekałem (wiadomo na co). Gdy już to zrobiłem, wykonałem czynność, którą po owym zabiegu robi każdy normalny człowiek – tyle że owymi kartkami. Było to faktycznie mało komfortowe, a wręcz bolesne!!! Poza tym po wrzuceniu zużytych kartek do sedesu i spuszczeniu wody zobaczyłem, że te kartki nie chciały przedostać się do rury odprowadzającej nieczystości. Naraziło mnie to na niewygodne pytania mamy, która korzystała z ubikacji po mnie. Żądam, żebyście zmienili papier, na którym drukowane jest pismo.

Gargamelpupa

Cóż, rozumiem, że gwóździe wbijasz aparatem fotograficznym, w mikrofalówce suszysz skarpetki [nie ma się co śmiać, znam gościa, który suszył kiedyś w mikro dżinsy :)) – Frogger], a do zlewu sikasz każdego ranka. Wyjawię ci pewną wielką tajemnicę: do podcierania tyłka służą nie gazety, lecz zawieszona na gwoździu szmata! Po tygodniu używania przez rodzinę szmatę się pierze i wykorzystuje przez następny tydzień. Raz na rok można kupić nową szmatę...





Nie odpowiadacie!

Fajne robicie pismo, szkoda tylko, że nie odpowiadacie na maile. Wysłałem do was ich już kilka i na żaden nie otrzymałem odpowiedzi.

BloodyRaynor

Do redakcji przychodzą codziennie góry listów. A Randall jest tylko jeden i musiałby spędzać cały dzień na ich czytaniu oraz odpowiadaniu. Owszem, czasami stara się pomóc czytelnikom mającym konkretne problemy, ale niestety nie ma możliwości odpowiadania na każdy list, a tym bardziej na wdawanie się w dyskusje oraz polemiki. Niemniej możecie być pewni, że każdy list przychodzący do redakcji jest przeze mnie czytany [aha, chyba za pomocą klawisza Delete – Frogger].



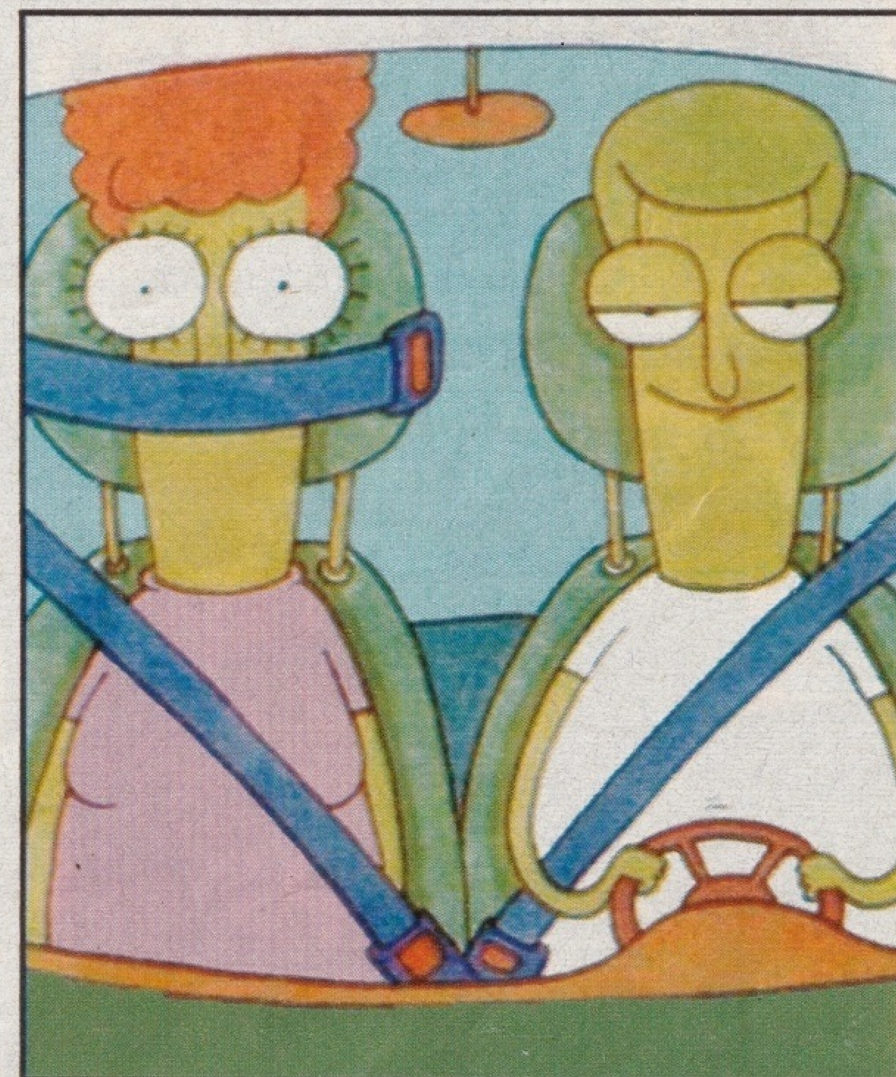
Szkodliwe gry

W numerze 2/2005 miałem okazję przeczytać ciekawy artykuł o debacie wyświetlanej przez TVP2, dotyczącej gier komputerowych. Sam zresztą tę idiotyzmy oglądałem. Nie ma co się spodziewać, że zobaczymy kiedykolwiek poważny program na ten temat. Przecież te bzdury z pewnością żadnego gracza nie powstrzymają od grania chociażby w MANHUNTA. Sądzę, że debilne argumenty, jakie padają w tego typu programach, mają przekonać raczej rodziców, że gry są be. Bo większość rodziców, niestety, z grami ma tyle wspólnego, co paradujący przed kamerą „eksperci". Jeśli nie przekonają naszych rodziców, to przynajmniej powodują, że zaczynają oni na gry spoglądać podejrzliwie. Gdyby moja mama lub ojciec oglądali te bzdury, z pewnością zawołaliby mnie (sprzed komputera, oczywiście) przed telewizor, abym posłuchał sobie, czym grozi granie. A przecież gry są tylko dobrą zabawą, rozrywką. Już prędzej można ogłupieć od szkoły.

Spekkio

Otóż problem w tym, że życie w ogóle jest szkodliwe :) Ciągle różni eksperci nam powtarzają: nie jedz tego i tamtego, bo cholesterol, zawały, rak. Nie rozmawiaj przez komórkę, nie mieszkaj w betonowych blokach, nie siedź przed komputerem itp. Część z tych ostrzeżeń ma racjonalne uzasadnienie, ale nic na to nie poradzimy. Natomiast na pewne aspekty życia możemy wpływać. Oczywiście, że zdrowiej jest jeździć na rowerze lub pójść na basen, niż warować przed monitorem. Ale czy przypadkiem o szkodliwości gier nie mówią bardzo często ludzie, którzy pół życia spędzają, oglądając „Klan", „Plebanię", „M jak Miłość", „Złotopolskich" i inne MEAGACRAPY, na widok których każdy normalny człowiek dostaje mdłości?

I na koniec jeszcze jedna niespodzianka. W tym wspaniałym programie TV miał wziąć udział jeden z naszych redakcyjnych kolegów (a więc osoba znająca się na grach). Niestety, widać jego występ był nie po myśli prowadzącego show pana Pospieszalskiego – nasz człowiek co prawda był w studiu, ale nie został dopuszczony do głosu – mimo iż wcześniej został tam zaproszony jako jeden z ekspertów. Komentarz sobie odpuścimy, bo nie wolno nam publikować niecenzuralnych słów...



HEARTS OF IRON 2

Podczas gry naciśnij klawisz „F12", a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **manpower** – Nieśmiertelność
- **energy** – Dodatkowa energia
- **metal** – Dodatkowy metal
- **rubber** – Dodatkowa guma
- **money** – Dodatkowe pieniądze
- **oil** – Dodatkowy olej
- **supplies** – Dodatkowe zaopatrzenie
- **transports** – Dodatkowe transporty
- **escorts** – Dodatkowy konwój
- **robespierre** – Dowolna reforma staje się pożądana
- **dissent** – Wywołanie buntu
- **nuke** – Bomba nuklearna
- **nowar** – Brak wojny
- **norevolts** – Brak rebeliantów
- **nolimit** – Brak limitu żołnierzy
- **nofog** – Brak mgły
- **fullcontrol** – Pełna kontrola
- **difrules** – Zmiana umiejętności komputera
- **showid** – Identyfikacja prowincji
- **showxy** – Wyświetlenie współrzędnych



PUNISHER

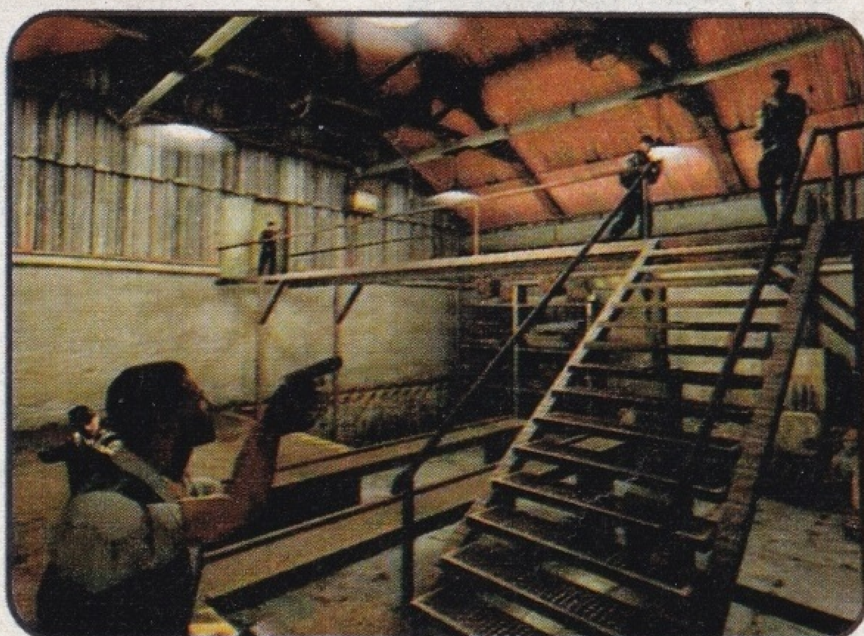
Aby odblokować wybrany cheat w specjalnym menu, zdobądź złoty medal na wskazanym poziomie. Uwaga! Używając kodów, pozbawiasz się możliwości dokonywania jakichkolwiek postępów w grze.

- **All levels** – Nieśmiertelność
- **Ryker's Island** – Jeden strzał zabija
- **Pier 74 Revisited** – Nieograniczona liczba amunicji
- **Lucky's Bar level** – Szalone zgony
- **Takagi Building** – Nieograniczona rzeźnia
- **Stark Towers** – Brak przeładowywania

SHADE: WRATH OF ANGELS

Aby otworzyć okienko konsoli, podczas gry naciśnij jednocześnie klawisze „Ctrl" + „Alt" + „F3". Następnie wpisz jeden z poniższych kodów – koniecznie małymi literami.

- **dcheat 1** – Nieśmiertelność jako demon
- **dcheat 0** – Śmiertelność jako demon
- **iamtrax** – Wszystkie bronie
- **iamzozo** – Dodatkowa amunicja
- **iamartie** – Uzbrojenie dla magicznego miecza
- **iamjabba** – Ustawienie magicznego paska na maksimum
- **more iamander** – Dziwne wypowiedzi demonów
- **liliput** – Mali przeciwnicy



GORKY 02

Podczas gry skorzystaj z podręcznego komputera i naciśnij jednocześnie klawisze „G" + „0". Teraz w specjalnym menu wpisz jeden z poniższych kodów.

- **3815** – Nieśmiertelność
- **8700** – Wszystkie bronie
- **7018** – Wszystkie gadżety
- **8249** – Nieskończona liczba amunicji
- **6467** – Automatyczne hakowanie
- **7663** – Zwiększona siła pocisków
- **6422** – Zwiększona odporność
- **4394** – Idealna celność
- **0132** – Podwójne apteczki
- **1554** – Przeciwnicy są głusi
- **2733** – Przeciwnicy są ślepi
- **8745** – Regeneracja
- **0926** – Ciche poruszanie się



MALL TYCOON 2

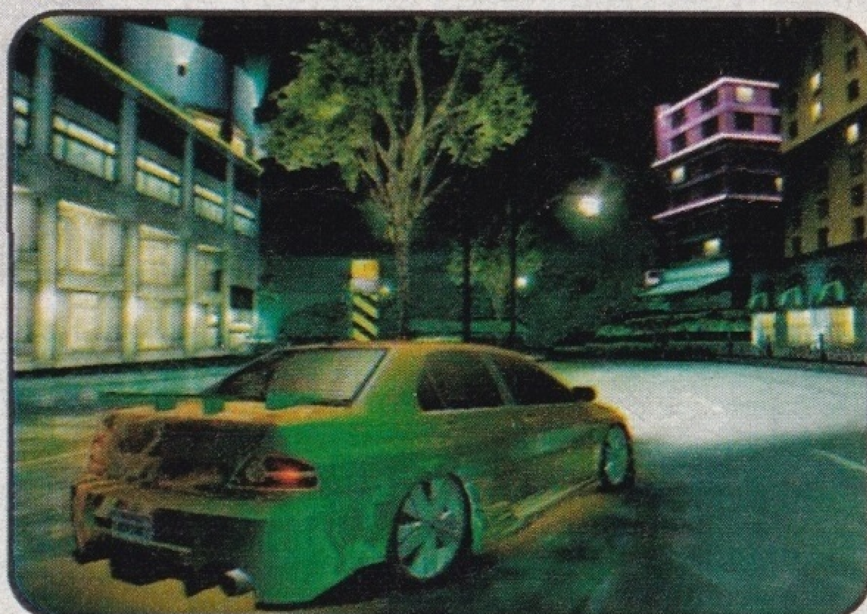
Podczas gry przytrzymaj klawisz „Ctrl" i wpisz jeden z poniższych kodów.

- **hdicase** – Dodatkowe 100 000 na koncie
- **hdirate** – Zwiększenie oceny deptaka o 100 punktów
- **hditech** – Zakończenie aktualnych badań
- **hdilore** – Zakończenie wszystkich badań technologicznych
- **hdidizzy** – Zmiana widoku

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Na ekranie, na którym widnieje napis „Press Enter", wpisz jeden z poniższych kodów. Uwaga! Kody działają tylko w trybie Single-player.

- **regmebaby** – 20000 na start w trybie kariery
- **opendoors** – Odblokowanie dzielnic
- **ordermybaby** – Odblokowanie wszystkich samochodów
- **gimmevisual1** – Odblokowanie wszystkich wizualnych ulepszeń poziomu pierwszego
- **gimmevisual2** – Odblokowanie wszystkich wizualnych ulepszeń poziomu drugiego
- **needperformance1** – Odblokowanie wszystkich części poziomu pierwszego
- **needperformance2** – Odblokowanie wszystkich części poziomu drugiego
- **goforoldspice** – Odblokowanie naklejek Old Spice
- **needmybestbuy** – Odblokowanie naklejek Best Buy
- **gotmycingular** – Odblokowanie naklejek Cingular Sponsor
- **gottahavebk** – Odblokowanie naklejek Burger King
- **gottaedge** – Odblokowanie naklejek Edge Sponsor
- **davidchoeart** – Odblokowanie naklejek
- **wannacapone** – Odblokowanie naklejek
- **gimmechingy** – Odblokowanie naklejek
- **tunejapantuning** – Odblokowanie naklejek
- **yodogg** – Snoop Dogg Special

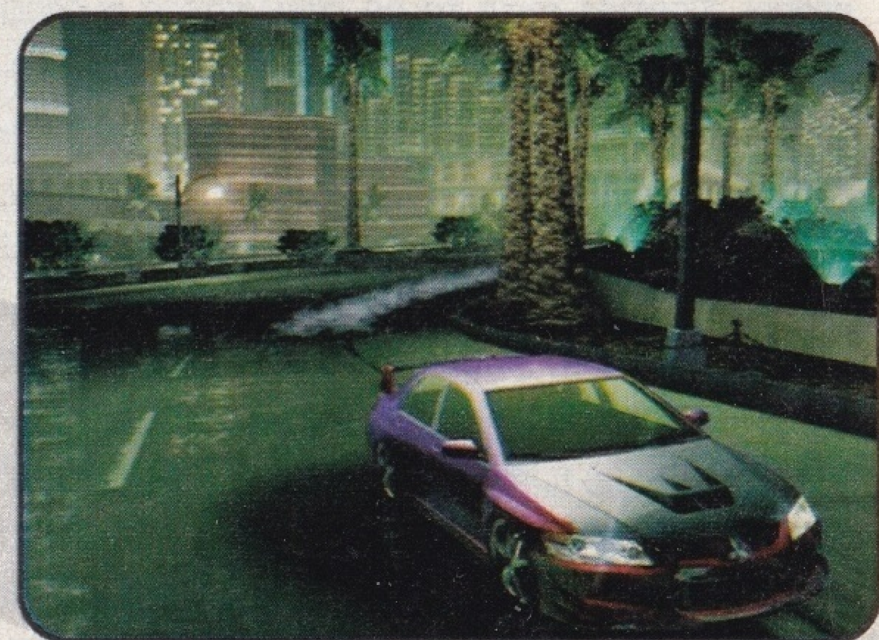


Odblokowanie części:

- **Maski** – Wygraj 4 razy Outrun na 2 poziomie
- **Silnik, przekładnia lub opony** – Wygraj 3 razy Outrun na 3 poziomie
- **Felgi** – Wygraj 6 razy Outrun na 3 poziomie
- **Spojlery** – Wygraj 4 razy Outrun na 4 poziomie
- **Naklejki** – Wygraj 6 razy Outrun na 4 poziomie
- **ECU, turbo lub hamulce** – Wygraj 9 razy Outrun na 4 poziomie
- **NOS, waga lub zawieszenie** – Wygraj 6 razy Outrun na 5 poziomie
- **Zestaw do karoserii** – Wygraj 11 razy Outrun na 5 poziomie

Odblokowanie okładek magazynów:

- **Auto Motor** – Wygraj 20 razy na 5 poziomie
- **AutoMaxx** – Wygraj 16 razy na 4 poziomie
- **Car Audio and Electronics** – Wygraj 6 razy na 3 poziomie
- **Chrome und Flamen** – Wygraj 27 razy na 4 poziomie
- **Elaborare** – Wygraj 3 razy na 4 poziomie
- **GTI** – Wygraj 11 razy na 3 poziomie
- **GTI** – Wygraj 16 razy na 5 poziomie
- **Hot 4's** – Wygraj 18 razy na 3 poziomie
- **Import Tuner** – Wygraj 4 razy na 5 poziomie
- **Maxi Tuning** – Wygraj 7 razy na 4 poziomie
- **Power** – Wygraj 32 razy na 5 poziomie
- **Spoiler** – Wygraj 11 razy na 4 poziomie
- **Sports Compact Car** – Wygraj 8 razy na 2 poziomie
- **Street Car** – Wygraj 2 razy na 3 poziomie
- **Street Car** – Wygraj 9 razy na 5 poziomie
- **Street Tuner** – Wygraj 34 razy na 5 poziomie
- **Stuff** – Wygraj 20 razy na 4 poziomie
- **Super Street** – Wygraj 28 razy na 5 poziomie
- **Swiss Tuner** – Wygraj 25 razy na 5 poziomie
- **Turbo** – Wygraj 4 razy na 2 poziomie



WARLORDS 3: DARKLORDS RISING

Podczas gry naciśnij klawisz „F8", a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **if i were a rich man** – Dodatkowe pieniądze
- **show me the mana** – Dodatkowe 20 do many
- **just for grant** – Zmiana wszystkich jednostek w czołgi
- **i am lazy** – Zdobycie wszystkich miast
- **burn baby burn** – Zniszczenie wszystkich miast
- **purple heart** – Medal dla wszystkich jednostek
- **there can be only one** – Wybrany bohater dostaje 100 doświadczenia
- **run spot run** – Jednostki dostają 99 ruchów
- **but now i can see** – Odkrycie całej mapy
- **hiho hiho** – Ustawienie czasu produkcji w miastach na 1
- **king of the castle** – Wszystkie miasta przekształcają się w cytadele
- **dragon rush** – Wszystkie jednostki stają się smokami
- **not easy being green** – Zmiana koloru wody na zielony
- **name that tune** – Zmiana podkładu muzycznego
- **lord of the mana** – Wszystkie miasta bez many dostają 1 na kolejkę

tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

Laureaci konkursów CLICK! 12/2004

- ***TOP 13: CL.12/2004*** – Tomasz Łodygowski z Włocławka
- ***Podkładki pod mysz:*** Igor Roguszewski z miejscowości Człopa, Aneta Bober z Lubartowa, Marek Duda z Piekar Śląskich, Wojciech Książek z Wałbrzycha, Mikołaj Rzepa z Poznania
- ***Alone in the Dark:*** Grzegorz Kozłowski z Sosnowca, Przemysław Snużny z Piotrkowa Trybunalskiego, Krzysztof Srukacz z Filipowa, Leon Buganik z Piły, Sylwester Rak ze Świdnika, Paweł Grochowina z Poczesnej, Krzysztof Stręk z Bielska, Szymon Piotrowski z Poznania, Wojciech Woda z Kędzierzyna Koźle, Konrad Paluch z Krakowa
- ***Resident Evil - DVD:*** Rafał Marcinkowski z Otwocka, Marcin Krajnik z Bydgoszczy, Paweł Borkiewicz z Firleja, Kamil Antkiewicz z Łomży, Jacek Jaworski z Otwocka, Marcin Ołdakowski ze Świdnika, Ewa Wojtas z Warszawy, Leszek Chmielewski z Sosnowca, Tomasz Romańczuk z Nieroszowa, Dorota Tlałka z miejscowości Radziechowy
- ***Resident Evil - CD:*** Łukasz Nitkowski z Końskich, Wojciech Gilowski z Gliwic, Maciej Mutwil z Sosnowca, Jakub Kopeć z Warszawy, Rafał Góral z Gdańska, Maciej Łabędzki z Wrocławia, Mirosław Dudzik z Wieliczki, Konrad Jasiński z Myszkowa, Waldemar Woch z Katowic, Marian Bober z Lubartowa

Nie top Marzanny - zatop się w grze!



















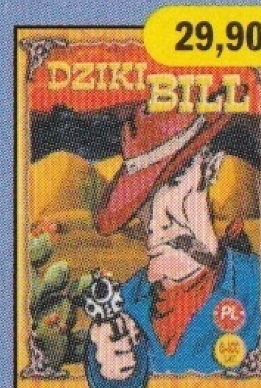
nowości, zadzwoń, zapytaj



Ortografia
Skuteczna i bezstresowa nauka ortografii. Najlepszy program do nauki ortografii jaki dotychczas wymyślono.



Chemia cz. I Leksykon geniusza
40 minut filmów i animacji
300 haseł w mini słowniku
200 zdjęć o profilu chemicznym
tabele, wykresy, opisy doświadczeń...
500 zadań w pięciu działach



Dziki Bill
Wystrzałowa przygoda na Dzikim Zachodzie... i Ty możesz stać się jej głównym bohaterem!



Jasiu Spacerowicz
Nigdy nie będziesz wiedział kiedy przyjemny, z pozoru spacer, zamieni się w prawdziwe wyzwanie.

dźwięki, filmy, dźwięki...

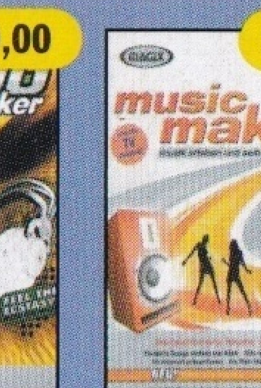




Magix Hip Hop Maker
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.



Magix techno maker
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
POLSKA INSTRUKCJA



Magix Music Maker 2003
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj płyty audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozsyłaj mailem do znajomych.

kierownice i pady PC



49,00

Saitek P120
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"



119,00

Saitek P880
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty





Kierownica Saitek R220
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

169,00

Air Strike 3D 19,90
Battlefield 1942............ 39,90
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) 164,90
Battlefield Vietnam 129,00
Battle Mages (PL) 59,00
Beyond Good & Evil (PL) 49,00
Blitzkrieg (PL) 49,90
Bowling (kręgle) 19,90
Breed 79,00
Call of Duty Delux Edition (PL) 99,00
Call of Duty (PL) 69,00
Championship Manager 4 (PL) 49,90
Championship Manager 5. . . 149,00
Chessmaster 10............ 139,00
Commandos 3 Destination to Berlin 49,90
D-Day (PL)................ 69,00
Dungeon Siege (PL) 49,90
Counter Strike: Condition Zero 79,00
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) 99,00
Dino Crisis 79,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL). . 19,90
Emergency 2 (PL) 29,90
Etherlords II (PL) 19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL) 59,00
Fair Strike (PL) 69,00
FIFA 2002 Classic 39,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) 99,90

Football Manager 2005 (PL). . 99,00
Gry karciane 1............ 25,00
Gry Karciane 1&2 39,00
Gry Karciane 2 25,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) 39,00
Harry Potter Komnata Tajemnic. . 119,00
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu 39,90
Heroes of Might & Magic III Gold (PL) 19,90
Hidden & Dangerous 2....... 79,00
Homeworld 2............... 99,00
Hugo: Tropikalna Wyspa 4 ... 79,00
Jazz jack rabbit 29,90
Immortal Cities: Children of the Nile (PL) 99,90
Kangurek Kao 2............ 29,00
Kapitan Pazur (PL)......... 29,90
Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL). . . 69,90
Lionheart 49,00
Madden NFL 99 19,90
Max Payne 2 The Fall of Max Payne 79,00
Men of Valor (PL).......... 129,00
Medieval Lords (PL) 69,00
Metalheart: Replicants Rampage (PL)99,00
Modi i Nanna................ 9,90
Mój Brat Niedźwiedź (PL) 79,00
Mortyr 2 (PL) 49,00
Need for Speed Underground 2 139,00

Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL) 129,00
NHL 2005 139,00
Nuclear Strike 19,90
Podbój Rzymu (PL).......... 59,00
Polanie II................. 49,00
Post Mortem (PL) 74,90
Pinbale i gry zręcznościowe . . 25,00
Piraci z Karaibów (PL) 49,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL)..49,90
Pro Evolution Soccer 4 (DVD) 159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 19,90
Rainbow Six: Athena Sword (PL) . . 39,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) . . 59,00
Reah dvd/CD............... 42,90
Reah+Schizm............... 59,00
Return to Castle Wolfenstein . 59,00
Runaway a Road to Adventure. 39,00
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL) . 59,00
Second Sight............... 99,90
Settlers IV (PL) 53,90
Schizm II Kameleon 49,00
Schizm (dvd lub 5CD)....... 42,90
Sims Balanga (PL) 59,00
Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) 134,90
Sims zwierzaki (PL) 74,90
Sims Gwiazda 79,00
Sims wakacje (PL) 59,00
Sims Deluxe (PL) 79,00

Sim City 4 (PL) 39,90
Soldier of Fortune II Gold 69,00
Soldiers: Heroes of World War II (PL)......... 99,00
Taxi driver 27,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness 79,00
TOCA 2.................... 99,00
True Crime 159,00
Warcaby 49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior . 59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne 99,00
Vietcong (Purple Haze)...... 79,00

OFERTA SPECJALNA:
Syberia (PL)............... 19,90
Big Mutha Truckers (PL) 19,90
Afrika Korps (PL).......... 19,90
Bad Boys II (PL) 19,90
Dino Island (PL)........... 19,90
Ford Racing 2 (PL)......... 19.90
Operacja Pustynny Grom 19,90
Port Royale (PL)........... 19,90
RC Cars (PL) 19,90
World War I Battlefields (PL) . . 19,90

Defender of the Crown(PL) 9,90
Opsys PL.................... 9,90
Architekt domów i wnętrz.... 19,90
Chariots of War (PL) 19,00
Crime Cities 19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3 19,90
Dethkarz.................. 19,90
Home Architekt 3D 4.0 19,90
Kurka w zestawie 3 w 1..... 19,90
Rage of Mages Necromancer . 19,90
RIM - wojna o planetę PL 19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars........... 19,90

Alien Nation 2 (PL) 19,90
Casanova (PL) 19,90
Cold Zero (PL)............. 19,90
Colin McRae Rally 2.0 19,90
Combat Mission Gold (PL) ... 19,90
Desperados 19,90
Icewind Dale II 19,90
The Elder Scrolls III: Morrowind. 19,90
Trainz 1.4 (PL)............ 19,90
Traffic Giant Gold (PL) 19,90
Combat Mission 2 Barbarossa to Berlin (PL).... 29,00
Emergency 2 (PL) 29,00

Ambient dub 19,90
Dance..................... 19,90
Future wave................ 19,90
Hard house electro......... 19,90
Klimatyczne brzmienia 19,90
Techno power 19,90
Hip hop 1 19,90

Hip hop 2 19,90
Hip hop 1&2 19,90
Hip hop 3 19,90
Minimal techno trance...... 19,90
Music party system 1....... 19,90
Music party system 2....... 19,90
Midi power 19,90

EXE DAK | www.fajny.pl | GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888

FAKSUJ: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. **KOSZTY WYSYŁKI** - 9,95 zł.



PRAWDZIWY WŁADCA MOŻE BYĆ TYLKO JEDEN

5 ODSŁONA
JEDNEJ Z NAJBARDZIEJ KULTOWYCH STRATEGII WSZECH CZASÓW!

THE SETTLERS®
DZIEDZICTWO KRÓLÓW

W sprzedaży od 3 marca 2005!



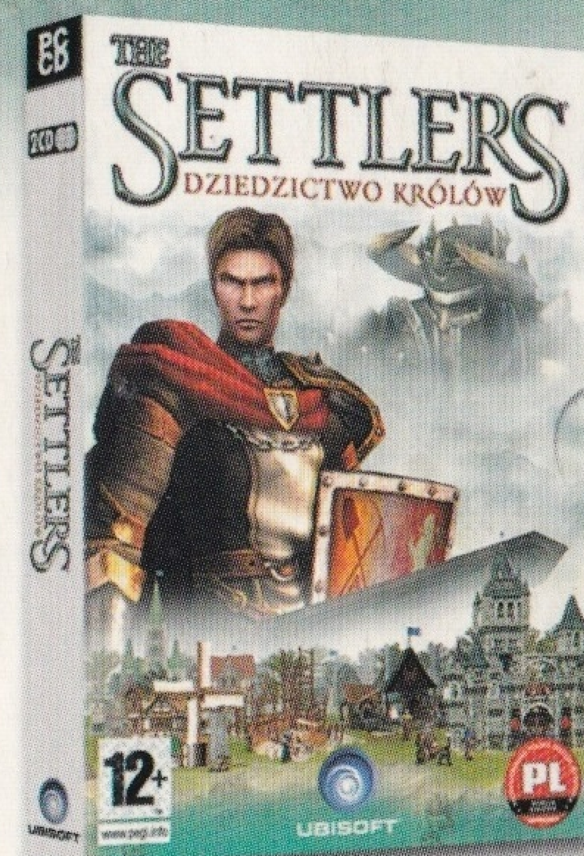
Zdobądź przewagę nad przeciwnikiem wykorzystując dynamicznie zmieniające się warunki pogodowe. Planuj posunięcia militarne w zależności od pory roku.



Stwórz tętniące życiem królestwo przy wykorzystaniu ponad 70 różnych budowli! Rozwijaj naukę, gospodarkę i twórz szlaki handlowe.



Obejmij kontrolę nad 6 zróżnicowanymi bohaterami i poprowadź swoje królestwo do zwycięstwa nad okrutnym tyranem.









www.thesettlers.com
settlers.cdprojekt.com

